

初音未来2 PV精选集



2010
9月号
定价12.8元

本期访谈

大神传小太阳制作人访谈
掌家专访/吧刊专访

新作速报

皇家骑士团2命运之轮
超级街霸IV3D版
弹丸轮舞
光辉物语
罪恶少女
海贼王 巨人战斗

攻略研究

尸体派对
重装机兵3
换装迷宫X

特别专题

关于游戏版权那些事
掌机被忽略的功能
盘点最长掌机游戏名
伊苏历代记

本期赠品



屏幕擦

掌机迷养成计划

关注新迷，
还可以用这些途径

t.sina.com.cn/npgm

blog.sina.com.cn/npgm

zhangjimi.taobao.com

www.4pgm.com

Copyright © 掌机迷 2010, All Rights Reserved

[掌机迷目录]

CONTENTS 9

2010 / September

专题 SPECIAL

攻略研究

固定栏目

本期光盘说明

PSP 初音未来2 PV精选集



其他内容
- PSP自制程序ISO TOOL，SensMe播放器等
- 近期汉化游戏





本期封面：
第三个生日

出版发行：中国中体音像出版中心
文字编辑：掌机迷们
版式设计：M i i

联系地址：北京市100096-025信箱
邮政编码：100096
Email：pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

微软吹响进军掌上游戏领域的号角

以前很多人认为微软会找时机进军掌机界，如今这个话题却被大家淡忘了。原因很简单，苹果可以用手机进军游戏掌机，似乎很轻松就成功了，那么其他公司如微软，同样可以用手机进入游戏掌机界，而不是传统掌机。手机的好处是受众更广，推广起来比掌机相对容易。之前微软用Zune系列媒体播放器进行了掌上游戏的尝试，虽然不算成功，但也积累了经验。如今Windows Phone 7（以下简称WP7）即将上市，微软终于进军掌上游戏领域了！

8月中旬微软在GamesCom上公布了超过60款WP7的游戏名单，其中包括众多名作，一部分是Xbox Live小游戏或者改进版，还有大量iPhone风格的休闲游戏（游戏列表见右页）。WP7正式版将于10月推出。就像PC World杂志所说，“目前很难说在十月发售时，WP7在电话或者个人信息管理工具方面做的能有多好，但是在游戏方面，微软已经超过了苹果。”

和苹果公司不同的是，微软推出WP7这款手机操作系统，利用各大手机公司的支持，可以推出众多品牌、不同价格档次的WP7手机，比如HTC、三星、LG、华硕、DELL等公司都已经推出了基于WP7的手机；而不像苹果i系列只有苹果自己一家的产品。凭借游戏开发领域的经验，Xbox系列多年打下的基础，目前Xbox Live的注册会员也已经超过2500万，集成了Xbox Live和Zune功能的WP7显然已经有了不错的筹码。


Windows Phone 7首批游戏画面，游戏为The Harvest。



Windows Phone 7的原型机造型，图中画面为系统的待机画面。

英国著名掌机媒体Pocket Gamer认为，由于WP7结合了Xbox Live的体验，使用WP7的手机硬件具有比Xbox更强的机能，同时具备Xbox Live Arcade的游戏内容，所有这些方面都超过了之前微软在游戏领域的对手。而在智能手机领域，也初具挑战iPhone和Android的能力。

Windows Phone 7硬件特性和游戏阵营

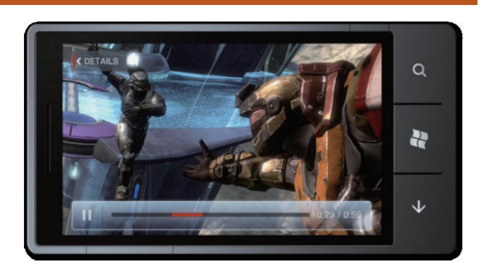
有人发现最近微软官方网站上正在招聘新的岗位人才，说明是公司内部的开发组负责“服务性软件开发引擎（Service Software Development Engineer）”，隶属于名为“MGS Mobile Gaming”的项目，MGS是微软游戏工作室（Microsoft Games Studios）的缩写，“MGS Mobile Gaming”也就是微软游戏工作室手机游戏部门了。工作描述为“集中精力把游戏和娱乐体验带到手机上，引导人们的手机生活。”

如今大家期待已久的微软掌机终于出现了，只是微软推出的是系统，而不是一个微软牌的实体机。而上面说的招聘职位短短几天就已经招满，期待以后看到微软的掌机游戏大作吧。

前面介绍了WP7的基本情况，这里来看看支持WP7的手机硬件情况，还有首批公布的游戏阵营。

WP7系统特性和Xbox Live功能

WP7具有各种最新网络功能，还有Office Mobile和Office Outlook等服务。音乐和视频也很强大。但Xbox Live功能是我们最关心的，WP7的Xbox Live不输给Xbox360主机。除了自定义Live虚拟形象功能，拥有丰富的外貌、服装与配饰，还允许用户直接在WP7上自定义服饰、配件等。微软针对WP7进行了特别的动作优化；人偶还可以作为桌面插件使用，你可以与它进行互动，就像玩游戏一样。此外Xbox Live的收发短信息，查看好友，显示Live成绩和排行榜等功能一应俱全。



Windows Phone 7 手机硬件表（最低配置）

- 显示：800×480 WVGA，多点触摸（最少4点）；
- 处理器：ARMv7 Cortex/Scorpion或者更好的；
- 硬件按钮：至少有6个按钮：电源、音量调节、拍照、后退、开始与搜索。可以有更多功能按钮，外部键盘（可选）；
- GPU：支持DirectX 9渲染能力；
- 内存：至少256MB；
- 内部闪存：最少8GB；
- 传感器：辅助性GPS、加速度感应器、亮度感应、陀螺仪、接近传感器；
- 摄像头：至少500万像素，带闪光灯；
- 收音机：FM调频收音机。

游戏名称	开发公司
3D Brick Breaker Revolution	Digital Chocolate
Age of Zombies	Halfbrick
Armor Valley	Protégé Games
《沥青都市5》（Asphalt 5）	Gameloft
《刺客信条》（Assassins Creed）	Gameloft
《宝石迷情LIVE》（Bejeweled™ LIVE）	PopCap
Bloons TD	Digital Goldfish
Brain Challenge	Gameloft
Bubble Town 2	i-Play
Butterfly	Press Start Studio
CarneyVale Showtime	MGS
《恶魔城》Castlevania	Konami Digital Entertainment
《除暴特警2：Sunburst计划》（Crackdown 2: Project Sunburst）	MGS
De Blob Revolution	THQ
Deal or No Deal 2010	i-Play
《蚯蚓战士》（Earthworm Jim）	Gameloft
《速度与激情7》（Fast & Furious 7）	i-Play
Fight Game Rivals	Rough Cookie
Finger Physics	Mobliss Inc.
《航空指挥官》（Flight Control）	Namco Bandai
Flowerz	Carbonated Games
Frogger	Konami Digital Entertainment
Fruit Ninja	Halfbrick
Game Chest-Board	MGS
Game Chest-Card	MGS
Game Chest-Logic	MGS
Game Chest-Solitaire	MGS
GeoDefense	Critical Thought
Ghostscape”	Psionic
Glow Artisan	Powerhead Games
Glyder 2	Glu Mobile
《吉他英雄5》（Guitar Hero 5）	Glu Mobile
《光环 航点》（Halo Waypoint）	MGS
Hexic Rush	Carbonated Games
I Dig It	InMotion
iBlast Moki	Godzilab
《ilomilo》（ilomilo）	MGS
Implode XL	IUGO
Iquarium	Infinite Dreams
《火箭车特技赛》（Jet Car Stunts）	True Axis
《Gameloft高尔夫2》（Let’s Golf 2）	Gameloft
Little Wheel	One click dog
Loondon	Flip N Tale
Max and the Magic Marker	PressPlay
Mini Squadron	Supermono Limited
More Brain Exercise	Namco Bandai
O.M.G.	Arkedo
《谜题任务2》（Puzzle Quest 2）	Namco Bandai
Real Soccer 2	Gameloft
The Revenants	Chaotic Moon
Rise of Glory	Revo Solutions
Rocket Riot	Codeglue
《分裂细胞断罪》（Splinter Cell Conviction）	Gameloft
Star Wars: Battle for Hoth	THQ
Star Wars: Cantina	THQ
《The Harvest》（The Harvest）	MGS
The Oregon Trail	Gameloft
Tower Bloxx NY	Digital Chocolate
Twin Blades	Press Start Studio
《乌诺》（UNO）	Gameloft
Women’s Murder Club: Death in Scarlet	i-Play
Zombie Attack!	IUGO
Zombies!!!!	Babaroga

PSP Go谷歌手机和任天堂Nokia手机?



E3之后下代PSP的传闻就没有断过，像什么PSP2、PSP4000，还有PSP手机版等等。当然这些消息都是来自国外的媒体，他们才有能力挖掘一些内部消息。最近PSP新版的消息又来了，这次是手机。消息是著名硬件网站engadget放出来的，据称他们获得了较真实的消息，Sony和游戏部门SCE正在开发基于谷歌Android 3.0系统的PSP手机。

硬件方面，这个PSP手机就是三星Captivate和PSP GO的结合体。外形是侧滑盖手机，用十字键和按键取代了传统的QWERTY键盘，去掉了PSP GO的小摇杆，而改用一个长长的触摸垫。屏幕使用WVGA或者更高分辨率的产品，尺寸大概在3.7到4.1英寸之间。CPU貌似使用1GHz的Snapdragon，还有500万像素的摄像头。

软件方面，本机将运行谷歌最新的Android 3.0系统，开发新的游戏功能，将会把一些较新的游戏，如《战神》《使命召唤：现代战争》《小小大星球》在上面推出，通过下载的方式获得。

Engadget表示这个消息不是道听途说，可信度极高。据说最早在今年10月就会上市，而看过这个手机的人都说："太他妈的标致了！（pretty damn sexy）"。不过Engadget说实机跟这张图可能有区别，这张只是帮咱们脑内补全的拼凑图。另外英国权威网站PG（没错，还是Pocket Gamer）独家透露了任天堂和Nokia合作开发任天堂手机的消息，不过没有什么实质性东西。请继续关注本刊后续报道。

穿越大片"热脸贴冷屁股"

R4-3ds.com - All info about the R4 3DS Flashcard
R3 3DS info, video's, webshops, photos & much more

R4 3DS Info - Welcome!



Welcome at r4-3ds.com, the biggest and most comprehensive R4 3DS webs
the successor of the most popular flashcard ever: The R4 DS. The R4 DS fla
DS and Nintendo DS Lite handhelds. This flashcard was prized for it's build-c
compatibility with games.
The successor of the Nintendo DS Lite were the Nintendo DSi and Nintendo D
it's share of flashcards as well: The R4i and Acekard 2i turned out to be the

At the left: The R4i flashcard, the predecessor of the R43DS.

玩NDS的都知道R4烧录卡吧？真正的R4早没了，后来出现各种分支和山寨，多到令人发指。如今还有新R4出现，它不是DS的R4，而是3DS的。

任天堂的3DS不是还没有发售吗，怎么会出现烧录卡？这个R4 3DS当然不是真的，只是做好了网站，在同行里抢先一步吧。R4 3DS的网站是英文，分为两个部分。第一部分是介绍R4，说它是最流行的烧录卡。有趣的是最后一句说："到了DSi时代，R4i和AceKard 2i成为最流行的烧录卡。"

更有趣的还在后面，第二部分写到："任天堂将在2011年发售新掌机3DS。这个机器也将出烧录卡。市场期待R4 3DS将重新成为3DS的流行烧录卡。关于这个卡的信息，比如预览、价格、照片和视频，请关注R4 3DS网站。"这段话还没什么，最后一句是"请登录acekard3ds.com查看acdkard 3ds烧录卡的信息，大概今年就会公布。"

什么时候R4给AK做广告了？这个所谓的R4 3DS烧录卡真有趣啊，处处表扬AK卡，甚至还做了链接……然后登陆acekard3ds.com网站，你会发现最有趣的文字，已经到了欢乐的地步。acekard3ds.com首页下方写到："Acekard 3DS将是大家最期待的下一代烧录卡。忘记R4 3DS和其他卡吧。到了Acekard 3DS的时代！"R4 3DS给Acekard 3DS做广告，人家Acekard 3DS还不领情。不管真假，这两个网站的设计者真是太幽默了。（r4-3ds.com被墙了，acekard3ds.com可以正常访问。看来还是R4知名度高啊。）

近70万日本年轻人整天宅在家里

来自外媒的数据，日本内阁首次进行了全国性调查，派员工前往各地采访15到39岁的男女，共5000人，最后获得65.7%的有效回答。调查显示，



闭门不出的人达到1.79%，而具有这种倾向今后可能加入的占3.99%。根据总务省去年的人口统计，日本15到39岁的总人口大概3880万人，按照内阁统计的百分比估算，目前日本闭门不出的总数大概在69万6000人，今后可能加入行列的达155万人。

造成日本年轻人闭门不出的原因，以无法适应工作场所和生病这两项居首，然后是没找到工作，人际关系有问题，不能适应大学的环境和没考上高中或大学等原因。而闭门不出的人中，男性占多数，高达66%。其中超过三成从10多岁就有这种行为，30多岁才开始不出门的也占二成以上；而女性也达到63%，主要的理由是感到生存是件苦事，而不愿意出门。

《皇家骑士团：命运之轮》发售日确定

刚公布不久的皇骑新作《皇家骑士团：命运之轮》PSP版目前确认了发售日期。本作的发售日期为2010年11月11日（瞧这日子选的）。“命运之轮”是皇家骑士团SFC版的移植加强版本，内容上有所加强，界面等元素进行了强化，符合PSP的宽屏特性，同时提高了操作感。另外，厂商公布了预约特典是塔罗牌。（游戏介绍见本期新作速递栏目）

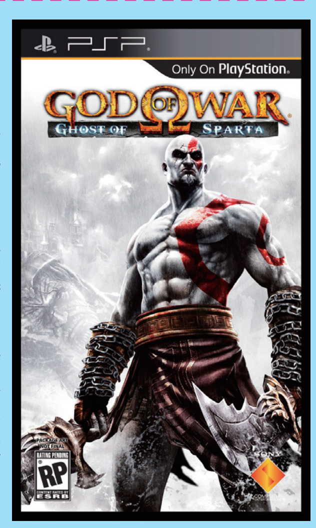
制作人表示三代没有阿雅出浴画面



《寄生前夜：第三个生日》的制作人田畑最近在他的微薄上写道：“关于很多人问我有没有出浴画面，我的回答是‘很不幸，没有’。”田畑说无论他走到哪里，甚至早在E3公布这个游戏期间，就有人问这个问题“有没有出浴画面”或者说“我们期待最新科技的出浴画面”。对于为什么没有出浴画面，田畑说有两个原因，一是本作的故事没有适合的位置安排者个场景，二是寄生前夜的粉丝期待“第三个生日”的不多，对于这个不算是真正续作的游戏来说，能加出浴画面需要考虑。（关于出浴画面，由于二代特别有名，所以玩家很关心这个问题。）

《战神 斯巴达之魂》封面和发售日确定

战神系列最新作《战神 斯巴达之魂》是目前PSP玩家最期待的游戏之一。本作确定于2010年11月2日发售。发售前有预约特典下载内容，还将推出红黑两色PSP限定主机（请看本期硬件团栏目）。右图为霸气封面。





战神版PSP红黑机公布

以后不仅DSL有红黑机，SCEA最近宣布了PSP3000红黑版本的消息。这是《战神：斯巴达之魂》的套装，除了PSP3000的红黑机，里面有一个2GB 记忆棒，《战神：斯巴达之魂》的UMD游戏盘，《战神：奥林匹斯之链》网络下载码，还有《海扁王》的UMD电影盘。这么多东西售价才199美元，战神粉值得考虑。



《超级神笔涂鸦》预定主题耳机

《神笔涂鸦》一代是个黑马，获得了大好评。二代没有延续数字命名，而是叫《超级神笔涂鸦》。游戏的玩法很神奇，在笔记本上写什么就出现什么东西。比如用英文写Rock、Bike、God这三个单词，游戏中就会凭空出现“石头”、“自行车”和一个“老头”；然后你就可以让主角拿起石头，骑上自行车带着上帝去打架……

一代的预约特典是一个帽子，和二代封面上的这个造型一样，形状有些类似三毛。二代的预约特典是一个耳机。提前订购的话。游戏发售当天就可以在三款造型中随机拿到一个耳机，这三个风格是灰色、圆点和迷彩。不过要说的是，这个耳机是GameStop贩卖网站推出的，相当于和游戏厂商展开的活动吧。本作定于10月12日发售，拿不到耳机没关系，关注一下游戏吧。



买《黑豹：如龙新章》送剃须刀



别人都送帽子、送T恤、送小装饰什么的，日本综合电器商店Bic Camera想到一个创意，等PSP大作《黑豹：如龙新章》上市的时候，搞一个先到先得活动，买游戏送剃须刀！

其实这事不是第一次了。SEGA以前推出家用机版《如龙4》的时候，就已经和Kai公司合作过一次，而且也是送剃须刀。这次继续这么合作，虽然不算是完全新颖的游戏发售活动方式，但在掌机领域还是第一次吧？

送的这个剃须刀来自Kai公司制造，也算是不错的牌子。把包装盒的图案印上游戏的主角，就成了游戏的限定产品。最强的是主角脸上很干净，以此说明这个剃须刀真的好用。

专门给女孩的DQ产品



Square Enxi公司联合帕可（Parco）推出不少DQ商标的产品，比如体恤衫和抱枕。这些产品有个特点是专门给女孩设计，于8月12日到8月23日在涩谷的帕可专卖店上架。

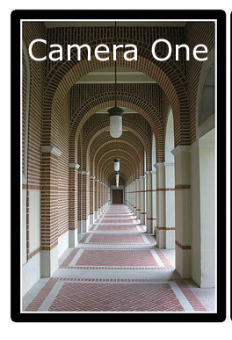
这次并不是纯卖服饰，活动的名称叫“Dragon Quest For Girls + Art”，其实就是邀请了一些年轻设计师用DQ主题来设计服饰，所以活动名称中包括了女孩和设计师这两个元素。

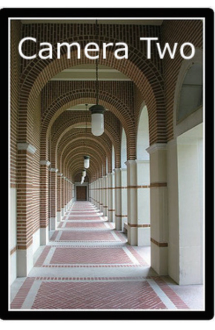
比较新潮有趣的活动，日本DQ粉丝多，所以这么搞有前途。不过咱们不在日本，看看图也就完了。



3D原理和裸眼3D的实现方式

实际上我们的两只眼睛单独来看都只能看到2D图像，大脑能把这些2D图像组合成一张3D的。唯一的要求是2D图像必须有稍微的角度区别。这种稍微的角度区别跟一般人两只眼睛的距离差不多。



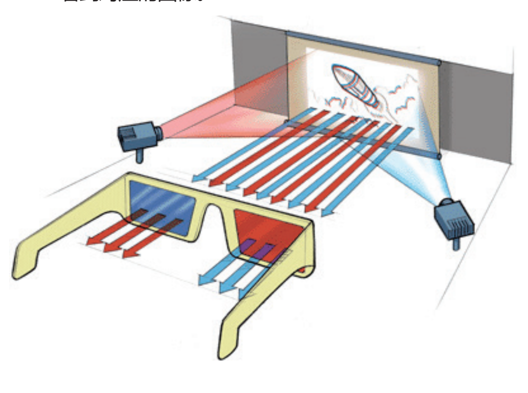


上面的图是一张对眼3D图。如果你能让你的左眼看右边的图同时让你的右眼看左边的图，你就能看到这幅图的3D效果了。

几乎所有的电视游戏要做成这样左右两种图像是非常简单的，想要造成稍微的角度区别这种操作，利用虚拟信息都是现成的。所以困难的地方在于将正确的图像传送到正确的眼睛里。

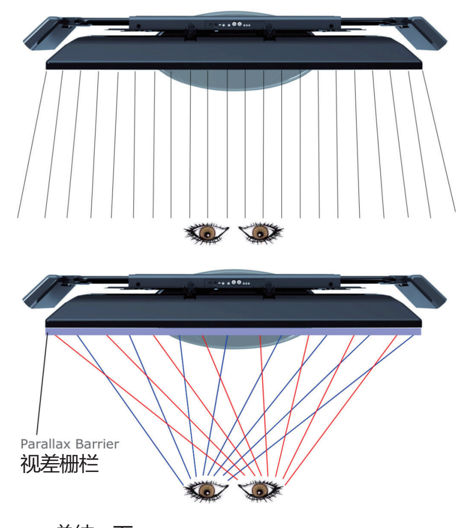
人的眼睛不可能自己来识别它们“应该”看到的图像，但相应的图像又只能被对应的眼睛看到。左边的角度图像只能让左眼看到，反之亦然。要解决这一问题现在已经有了很多种方法。

最早的一种方法就是利用立体眼镜。这种眼镜能把蓝绿光和红光传递给相对的眼睛，然后两个装有对应的蓝绿光和红光滤镜的放映机会同时将两种图像都投到屏幕上。蓝绿镜片就将蓝绿光挡住了，而红镜片能挡住红光，这样就能确保每只眼睛都能看到对应的图像。



任天堂不使用特殊的3D眼睛来解决这个问题的办法很独特，也有其局限性。这就是叫做“视差栅栏”（Parallax barrier）的技术。视差栅栏的作用就像是空调的扇叶，是一种镶在屏幕上的滤镜，能够精确的将两个角度的图像以一定的角度往两个方向传送（角度跟一般人两只眼睛的距离差不多）。大量微小的“扇叶”做到了这一点。

这就像是一种圆柱状的滤镜放在光源的前面，你的右眼能看到的是圆柱后面的情况，但左眼不行。只是这里所说的情况规模十分微小，你的肉眼根本看不到圆柱的存在，大脑也就忽略了圆柱滤镜而直接将两种图像合并成一个了。



总结一下：

1、要有两个以稍微不同角度拍摄的2D图像；

2、两个图像源都由3DS的屏幕发出来；

3、左边和右边的图像分别显示在对应的屏幕像素垂直阵列中；

4、图像经过视差栅栏的处理后直接显示；

5、你的两个眼睛看到各自图像后合并成一个3D的图像。

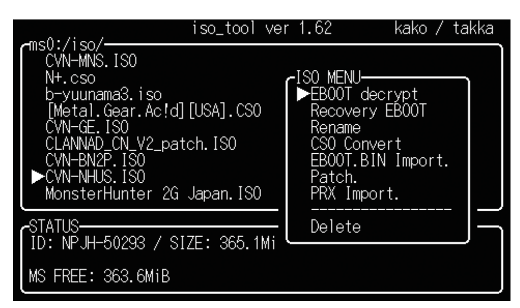
当然这种技术也会有缺点，为了让两种图像正确的进入对应的眼睛，观看者必须将眼睛置于这种屏幕的有效范围（sweet spot）之内。3DS的3D图像有效范围大概在里屏幕正前方30至60厘米，这也是一般的3D影院无法使用这种技术的原因，不过一般个人使用的设备比如手机和电脑显示器比较容易实现。（编译/硬核）

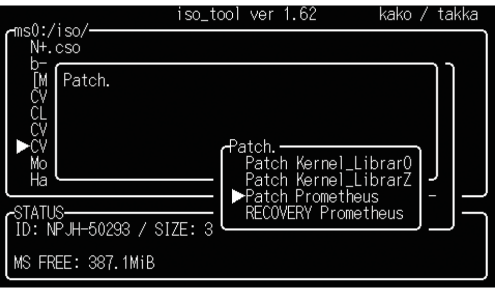
■PSP镜像工具1.62

ISO Tool 1.62

ISO Tool以前不叫这个名字，叫eboot_exchange。改名大概是在年初，改名的同时增加了dump UMD光盘的功能，同时增加了ISO/CSO转换功能。但是ISO Tool真正的用处是破解ISO，一项功能是破解EBOOT.BIN文件，另一项功能是打普罗米修斯补丁。

比如你有一个ISO游戏玩不了，进入游戏后直接退出，可以进入ISO Tool软件，选择这个游戏的ISO，试试“EBOOT decrypt”功能，处理完成后再试试一般就能玩了。如果还不行，再进入ISO Tool软件，选择ISO，选择Patch功能下的“Patch Prometheus”（普罗米修斯），然后进入游戏试试。如果还不行，大概就是这个游戏还没破解了。ISO Tool基本上只是不断添加ISO破解后的功能，比如这个最新的1.62版本增加了《换装迷宫X》的破解方式，而破解方式并不是ISO Tool的作者搞出来的，他只是收集并添加到ISO Tool这个软件中。对于新手来说，ISO Tool还是有用的。对于动手能力达人来说，完全可以无视它。





■SensMe破解版发布

SensMe

Sensme是啥东西？其实是Sony推出的官方PSP频道，全名为“SensMe channels”，在PSP的Music目录下。这个程序可以自动分类音乐，第一次进入软件时自动分类，按照数字音乐内部的标签，把PSP里面的音乐分为12个不同的频道，比如时间（根据时间分为早晨、白天、午夜等）、随即播放、电子、放松、舞曲等等。这12个频道的意思就是把歌曲按照类型分类，比如一些舒缓的音乐就放在“放松”频道里面，一些凶猛的摇滚乐放在“极端”频道里面。这个功能有没有用就因人而异了。

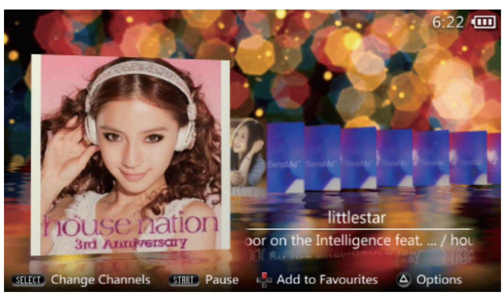
Sensme最受玩家喜爱的是界面漂亮，每首歌曲的图标很漂亮，类似iPhone音乐的感觉，一个个图标旋转选择。

8月初国内破解高手hrimfaxi破解了SensMe频道，让5.00M33、5.50GEN-D3的系统也可以运行或安装它。运行方法是，使用SensMe运行程序，把程序放在GAME文件夹中，直接在GAME中运行。

安装方式是使用SensMe安装程序，放到GAME文件夹中，然后运行，选择安装。安装后就可以在系统菜单中使用SensMe了。如果PSP系统中不能出现SensMe的图标，一般是两个原因造成。一是PSP1000不能显示TV图标，所以PSP1000就不要安装了，使用程序直接运行吧。二是在PSP2000（非V3）上安装了SensMe后也不显示图标，解决方法是进入恢复模式，在Configuration中把Fake Region设置为Korea，重启PSP在系统菜单的电视频道中就可以看到SensMe了。

注，PSP3000和PSP2000（V3）不要使用刷机的方式安装SensMe，否则后果很严重。

注2，目前SensMe破解版安装后不容易删除，担心有副作用的推荐用程序版。



汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，讲述汉化者自己的故事

注：资料条内时间为汉化版发布日期

终极子弹

●NDS ●8月20日 ●ACG汉化组&小黑组汉化组



——发布文——

【天使是魔版】

大家好，在经历了N次的小侠又与大家见面后，我终于可以自豪的站在这里挺胸高声呐喊：我天使是魔也和大家见面了。本次小黑屋汉化组和ACG汉化组为大家带来了《最终子弹》的联合汉化版。

本作乃NDS上的射击游戏，利用NDS特有的操作方法使游戏十分好玩，游戏充满狗血的日式剧情，令人不得不佩服编剧的奇思妙想。不过人设方面是本作的一大败笔啊。

基恩大叔是本次的破解，在他的努力下解决了不少BUG问题，而且多亏了小侠同志的帮忙，使本作的翻译有了着落。MK和安仔等美工的努力使几百张图片得以汉化，丫头酱的表现也很出色，为我分担的不少的润色任务，二奶和泰坦等测试的通宵测试很令人感动啊。下面来扯点话外题：在这里祝MK和晶殿两口子幸福快乐，大叔级别人物小侠早日脱离魔法师行列，基恩能工作顺利，以及最后的重点！泰坦！你说包养我是不是真的？！

【随便巴拉版】

大家好，本作的HH制作是由ACG和小黑屋联合制作完成的。本次HH的成功完成，首先，我们在这里要特别感谢一个人，也许一部分玩家已经知道，小黑屋经历过“文本门“的餐具，那是一段灰色的回忆，组里也产生一段很大的风波……也许大家知道，HH界里最不受推崇的一类游戏就是人气较小，比较FANS向，而文本量却又非常多的游戏，本作恰好符合这个标准。幸亏组里的有爱人士发现了这个游戏，我们才开始了这一段工作。不过，经历了“文本门”杯具以后，翻译们已经失去耐心，转战了别的项目，所以此项目就暂时搁浅了一段时间……后来，多亏了一个人的出现，本项目才终于获得了最后的成功。对！至此，我们特别感谢小侠，以及ACG的众翻译所付出的兢兢业业的劳动成果。正是由于大家一起的努力，这才使这款优秀的作品再次出现了在了大家眼前。

有很大部分玩家曾抱怨，DS上的中文版AVG游戏数量较少，其实各个HH组都有各自的难处在此，在此也请大家多多体谅。但是一但有优秀的作品，我们也都会尽力的。希望本作能满足一定AVG游戏爱好者的胃口，也希望我们能用本作来回报各位玩家长期以来对于我们两个组的支持。谢谢大家！

（其他发言略）

机密武装

●PSP ●8月16日 ●CG汉化组



——发布文——

仅汉化了文本。没加什么多余的东西，支持RIP的ISO。游戏本身还可以，但拖的比较久了（游戏很久以前就弄了），而且唯一的一个测试（forever128）出差一个月了。此前的测试和润色他也是非常的卖力，之后也没找到合适的测试。昨天叫蓝妈帮忙看了看错字之类的，具体的大家就帮忙测试下了，算个公测版吧。不过死机之类的应该不会有。游戏有一些地方可能翻译的不是非常符合该系列专业玩家的要求，而且字库修改方面也没有弄的很好，见谅。

俄罗斯方块聚会 白金版

●NDS ●8月13日 ●ACG汉化组

——发布文——



大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组为大家带来的作品是《俄罗斯方块聚会 白金版》汉化版。当它成为众多人唆使父母购买游戏机的理由、当它成为众多人把妹的利器、当它成为一次又一次彻夜不眠的工具、当它成为……没有更多的话语能诠释这款游戏的经典之处，本作新加的几个模式也非常有意思，其中的天梯模式最为有趣，你要不断搭建台阶让小人不断往上爬。拼图模式也非常有趣，该模式中你需要按照系统给出的阴影搭建一个个物品，很有成就感。说到成就，这游戏的成就系统也非常杀时间，如此一款老少咸宜的休闲佳作无疑是烧录卡常驻游戏之一。

牧场物语：双子村

●NDS ●8月13日 ●SOMA汉化组

——发布文——

小楮：耶~！撒花啦> U <Soma汉化组辛苦了~！

这真是众多牧场玩家们最期待的一天，仅用了一个月多的时间就能做出先行版，也都是因为Soma全体员工的努力和玩家们的支持下我们才能做的这么快哒说。在汉化期间我努力把自己负责的工作效率做到最好，让更多玩家们满意，小楮这次最高兴的就是大家能玩到我负责的部分，感觉自己非常有成就感呢~

通过一个月下来的艰苦汉化，我相信Soma汉化组也绝对有不输给任何汉化组的顽强的实力，还希望各位玩家们能够喜欢本次Soma为大家汉化的双子村~那么敬请各位在暑假结束前里慢慢享受~ > U <

K.O.H.O.S：这次的汉化速度真的非常快，参加的人也不少，体现了大家对牧场系列的喜爱呢。作为执行监督，参与了各个环节的工作，算是积累了不少的经验吧。在这里我要特别表扬咱们的美工小楮，改的图非常地漂亮，非常负责，而且十分热情地参与汉化工作。除了改图之外还参与了润色。辛苦了！



罗伊SD：这次牧场很给力，就是咱家狗儿徒弟不给力。

（其他发言略）

约束之地：利维艾拉

●PSP ●8月10日 ●狼狼小酷汉化

——发布文——

由于人手不足，无法再耗费时间进行测试……（过两天小P要还人了……）通关过程中修复了所有大大小小的问题，已经可以顺利通关了。



初音未来：歌姬计划2

●PSP ●8月8日 ●PSP吧汉化组

——发布文——

无。



RPG工具DS

●NDS ●8月7日 ●章半仙汉化

——发布文——

那个啥，其实汉化的质量相当低，主要是咱的日语水平真的很渣，这个游戏又没有啥英文版可以对照，所以就只有凭借自己的yy汉化了。额，不过凭借本人将近一年的rm使用经验，还不至于翻到让人看不懂的地步。大部分名词都按照rmer的习惯汉化，比如モンスター翻成敌人等，其实主要是咱自己的习惯。顺手换了个范例游戏各位不要介意，本来想把所有素材也换一换的，后来想想还是算了。换了几个素材进去，因为色位的关系感觉效果并不好，然后就撤了，而且手边也没啥特别合适的素材……最后感谢骨骼翻译帮了我大忙，所以有啥翻译错误也去找骨骼吧，pia飞……总之有了这玩意就可以实现各位在公交车、上课的时候制作游戏的梦想了。当然前提是搞到一台

nds（偶只有砖头机啦）。另外值得说明的是，这一代的输入法已经比gba的那代好多了，基本上会打日文字的人就都能很快上手了，反正我在模拟器上打起来的手感还不错，而且基本上标准日文上的汉字都收录了，拿来做中文游戏绝对不成问题。

寂静岭 破碎的记忆

●PSP ●8月6日 ●ACG汉化组



——发布文——

大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组为大家带来的作品是《寂静岭 破碎的记忆》汉化版。曾几何时，我一直都非常佩服恐怖游戏的制作人员，他们到底是怀着什么样的心态在做游戏呢？说穿了，就是本人不喜欢恐怖游戏。但是没想到最后的游戏测试工作还是落在了我的身上。好吧，我拼了，金手指全开，只见哈利皮早肉厚，创造体表示牙老了，啃不动这家伙了。好吧，这些只是说笑的，虽然有很大部分玩家都表示本作因为取消了战斗而觉得并不恐怖，但是对于胆子较小的玩家来说还是挺可怕的。至少小侠在测试过程中被吓了4、5次。

十一只眼睛：交叉十字

●PSP ●8月2日 ●Lvabyss

——发布文——

发帖简单，所以我忙。

神隐

●PSP ●7月31日 ●CG汉化组

——发布文——

至此为止共历时345天，在将近1年的时间里，感谢所有为神隐付出过心血和汗水的同学，谢谢你们的支持和努力。



绘心教室DS

●NDS ●7月30日 ●百度绘心教室吧

——发布文——

大家好！我是Jason.百度绘心教室吧的吧主。同时也是Lamer汉化组的英翻成员。在我知道有这款游戏的时候，经过初次接触，就已经完全被这款游戏吸引。也就是因为太有爱，于是决心当上绘心教室吧的吧主。希望可以帮助大家，也希望可以创建好一个平台，让喜欢这个游戏的人聚在一起，分享作品和感受。



虽然我自己有水平能够玩英文版，但是作为绘心教室吧的吧主，我真的希望我能够为大家出一份力。我希望其他受外语限制的人可以早日玩到这个游戏。所以我向我们自己汉化组提出建议，希望可以开坑，接收汉化这个游戏。而且那时候我非常有热情，我很有决心能够快速把汉化版搞定。但是那时候，其实已经有其他汉化组接手了，所以，我们自己汉化组里面有人不赞同，因为这样不好，这样算是抢坑之类的。所以最终我们汉化组没有接手。不过另一个汉化组已经接手汉化的，很久都没有消息了。我真的希望大家可以早日玩上，于是我想搞个人汉化，不开坑，自己邀请破解员帮忙，然后把汉化版弄出来。

于是我找我们自己汉化组的破解员浩宇来帮忙。虽然我们都是来自Lamer汉化组，但本次汉化与我们本组无关，是属于个人汉化的。如果有人持有反对的意见，也不关我们汉化组的事，我们汉化组并没有抢坑，是我自己个人的汉化。请别喷我们汉化组。

经过浩宇的帮忙，还有yuyangno1的帮忙，1个多星期的努力，我们的汉化版已经完成了。我希望大家别把谁汉化当做一回事，谁汉化不重要，重要的是能够早日体验到游戏的乐趣。在此我非常感谢帮忙破解的林浩宇，没有他，这个汉化版也不会存在。还有感谢yuyangno1帮忙翻译。没有他，我一个人翻译会累死的。

刑警J.B.哈罗德的事件簿 ～曼哈顿安魂曲＆杀意之吻

●NDS ●7月30日 ●GV胜利汉化组

——发布文——

隔一年半，哈罗德汉化再次发布。貌似又看到不少“GV还活着啊”类似的感叹，自己

也由衷地感叹下……本来是想在年初发布，无论如何也想不到会拖到现在。（众人：不就是你在偷懒吗？）还是老样子，首先感谢各位长期以来协助我的翻译邪紫和rainyrry，还有在收尾阶段帮助翻译的aw燃灭君，不辞辛苦修图的Momo君，以及曾经帮忙翻译过英文文本的LYT777同志。你们辛苦了~~

（后面的游戏介绍略）

一骑当千：XROSS IMPACT

●PSP ●7月30日 ●ACG汉化组



——发布文——

这款游戏汉化的起因甚是奇妙。在本人接手这个作品之前，这款游戏只留下了部分既残缺又难使用的文本（没有任何控制符和超长的控制），其余的码表，字库，甚至图片一概不全（导出的图片一张不能用……）。可是自己又不想让这些文本永远搁浅下去，加上自己也没有涉足过PSP游戏的汉化，于是乎花了点时间搞定了文本的超长，遗漏文本，字库等等，让这款游戏在自己手中破解一遍后，重新进入了汉化的正轨。

首先要感谢辛勤的翻译们，剧情人物的对话可谓是栩栩如生，很好的表现了剧中人物的性格，在字里行间的剧本中，能看到翻译们用心的一面。其次要感谢狐狐，在翻译的百忙之中还能抽出时间帮忙改图，非常感谢。

大众高尔夫2

●PSP ●7月29日 ●游鱼汉化组

——发布文——

有了这样的队友，那么这个汉化过程就是一种享受。从拿到钥匙开始，短短一个月时间，

开发十数款大大小小的工具，翻译、制作近千张图片以及十几个文本。然后用整整两个礼拜来反复调整，并且进行发布前的各项准备，终于……

在今天，在这个夏日最热的时节，我组全体同仁，终于可以将这一丝清凉带到各位身边。

我们的享受已经结束，而你们的享受正在开启。

（发布文节选）

克罗罗RPG：骑士和武士和传说的海盗

●NDS ●7月23日 ●ACG汉化组

——发布文——



这款游戏汉化的起因甚是奇妙。在本人接手这个作品之前，这款游戏只留下了部分既残缺又难使用的文本（没有任何控制符和超长的控制），其余的码表，字库，甚至图片一概不全（导出的图片一张不能用……）。可是自己又不想让这些文本永远搁浅下去，加上自己也没有涉足过PSP游戏的汉化，于是乎花了点时间搞定了文本的超长，遗漏文本，字库等等，让这款游戏在自己手中破解一遍后，重新进入了汉化的正轨。

首先要感谢辛勤的翻译们，剧情人物的对话可谓是栩栩如生，很好的表现了剧中人物的性格，在字里行间的剧本中，能看到翻译们用心的一面。其次要感谢狐狐，在翻译的百忙之中还能抽出时间帮忙改图，非常感谢。

最后之窗 真夜中的约束

●NDS ●7月17日 ●兔友汉化组

——发布文——



偶然在论坛上看到玩家的汉化请愿，下了个玩玩觉得这个游戏真的不错，人物刻画得很生动，剧情也十分的跌宕起伏，悬念十足，便决定开坑了。

在这里首先要感谢flyeys提供技术上的支持，还要感谢破解Smile同学，花费了许多个的日日夜夜苦心钻研，终于将这款游戏给破解了

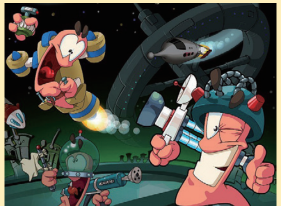
接着要小小的臭美一下，因为没想到自己一个人就把所有的剧情都汉化了出来，刚开始不准备单打独斗，但是翻着翻着发现一半翻好了，再翻着翻着发现快完工了，这就是爱的力量啊……

ps,因为技术原因，本游戏开始的动画无法导出，从而没有进行翻译，不过影响也不大，本游戏还有小说的部分，但是因为文本量巨大和人手不足的原因没有进行翻译，（小说剧情和游戏剧情完全一致，只是加强了心里的描写）【未汉化的部分】

开头的动画，游戏中所有英文和部分带有日文的图片没有汉化。

TALK 01

“这项策略完全改变了我们的游戏规则，掌控权也回到了我们手中。可以想象没有数字化营销的策略，《百战天虫》等作品就无法获得如此成绩。数字化营销手段是时代的主流。我想PSP GO出现的问题多少有点不同。总体来说，PSP GO是硬件的价格策略，软件的饱和量以及定价问题，并非出自这款数字化设备的本身——看看iPhone和app store。”



——Team 17总裁Martyn Brown最近表示PSP GO的杯具是定价导致的，而非取消UMD改用数字化下载出现的问题。



TALK 02

“我们有很多粉丝，他们玩索尼克系列有不同的第一次体验，所以我明白世界上这些索尼克粉丝都不太一样。这就非常难——几乎不可能，取悦每一个人，但是我相信索尼克系列有一些精华可以提炼。只要这些内容被突出，索尼克的重点就存在。我们的小组正在进化索尼克，速度感和一些基础不会改变。这就是我相信我们可以取悦索尼克粉丝的原因。”

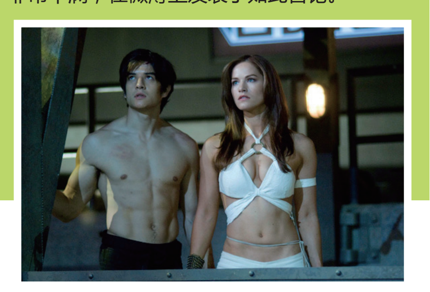
——Sonic Team老大Takashi Iizuka对《索尼克颜色》充满了抱负，但同时也解释了这些年索尼克作品平庸的原因，似乎开发人员太放不开了。



TALK 03

“好莱坞电影太糟糕了。我们不能指导这个电影（它的内容太烂了），当然我对这个电影也没兴趣。请别问我关于电影的问题了。我们没有监督权。我不想再讨论这个。”

——铁拳之父原田胜弘对《铁拳》电影版非常不满，在微薄上发表了如此言论。

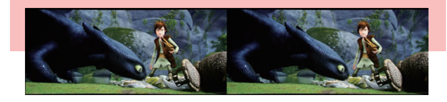


TALK 04



“想要体验任天堂3DS的魅力，在没有任何3D眼镜的电视、普通报纸和杂志上是不行的。所以我们考虑在3DS发售期间，在各种各样的场所放置3DS的体验展台，以便让人们感受到3DS的魅力。”

——任天堂老大岩田聪担心大家体验不到3DS的魅力，之后各媒体纷纷表示配合，比如PG就用斗鸡眼3D图来宣传3D了。



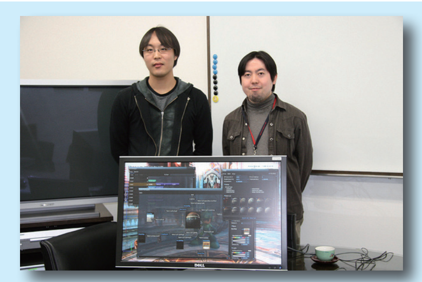
TALK 05

“我们在E3上宣布了《生化危机：启示录》和《超级街头霸王IV 3D版》，但是它们不在我们今年财年发售游戏的计划中。目前这两款游戏的发售日期还没确定。”

——Capcom在最近的财政报告中透露了很多3DS的消息，比如这两款新公布的游戏还没有确定发售日。可以理解，主机都还没有公布发售日，游戏急什么。

“假如使用我们内部的开发引擎MT Framework，可以和其他平台分享基本的开发过程，所以我们不认为在3DS上的开发成本会提高很多。”

——还是Capcom，意思是他们的MT Framework跨平台能力很强，在3DS上开发没有压力。



“我们决定游戏在哪个平台上推出是根据游戏的类型和其他方面考虑。有人觉得我们简单地在所有平台上推出一个游戏，根本不是这么回事。”

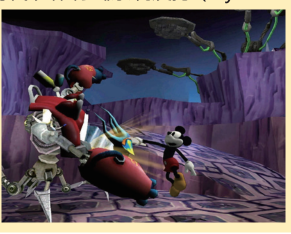
——Capcom说全平台不是他们的风格，但经常从独占变成跨平台这个问题没提。

TALK 06



“我有一个自欺欺人的想法——我做不出宫本茂类型的游戏，但我想宫本茂也做不出我这种风格的游戏。但是当我在E3上看到他时我就不行了。我一个小问题也问不出来。我拿了他的名片。现在就放在我的钱包里，天天带着，直到我死的那一天。”

——游戏制作人沃伦•斯派克特（Warren Spector）拍宫本茂的马屁，看来他是服了茂叔。沃伦•斯派克特代表作有《系统震撼（System Shock）》和《杀出重围（Deus Ex）》，今年给Wii开发《米老鼠传奇》。



TALK 07

“它看上去很让人激动。我的意思是，那些电视厂商、Sony、任天堂公司，都把3D当成下一件大事。对我个人来说，我戴眼镜。所以要把3D眼镜架在自己的眼镜上面，那感觉……当我带着我的孩子去看3D电影，他们比我享受，因为由于眼镜的关系，我基本不戴着看。但是3D让人激动；我们是3DS的支持者。”

——Natsume公司的执行副总裁Graham Markay似乎认为3DS也需要戴3D眼镜。（Natsume公司FC时代很强大，后来没落了。如今在美版《牧场物语》中能看到Natsume公司标志。）

NATSUME

TALK 08

“我不明白为什么C国会禁止电子游戏。不是什么东西都是那里制造的吗？妈的我拿出我的AK烧录卡包装看了看，‘Made in China’！”

——国外网友回复微软Kinect体感天朝克隆版“eedoo绿动”ebox的发言。他居然不知道AK烧录卡是MIC的......现在还有什么不是MIC的......











《大神传 小太阳》是NDS上值得期待的一款游戏，游戏制作人是江城元秀，导演是松下邦臣。最近国外媒体采访了江城元秀，和他谈到本作的开发趣事，透露了一些游戏内容，还提到了高清版大神的消息。由于本作还没发售，游戏中的角色就用日文原名，以便准确对应。话说老编猴子是大神的粉丝，如果有可能，下期让他来给大家讲讲大神系列的人物和故事的来龙去脉。

我在官方博客上看到，大神传这个游戏最初是你们Capcom内部员工的同人作品，你能给我们讲讲这件事吗?

江城元秀■：是的，这游戏开始于松下邦臣这个老兄，他不仅是Capcom的员工，还是《大神》的真粉丝。他把东西捣鼓在一起，就像一个游戏的预览版本，虽然不能正常工作，但可以勉强的玩。他来找我，给我看了这个自制版本，并且跟我说：“我想做这个游戏。”我对他说：“太好了！”

你能告诉我们这个原始版本是啥样子的吗?

江城元秀■：它还非常初级，小白狼（日文名チビテラス）在一个开放的游戏环境中活动，但是那里真的没什么东西。他可以到处跑，然后就没有什么别的了。然后松下邦臣给我演示如何用神仙的刷子画画。你可以画东西，但是刷子没有什么效果能够实现，仅仅是为了画而画。

所以，小白狼到处跑，然后可以用神仙的刷子画画，就是他们最初给我看的版本。

另一篇博客文章里说，天照大神也将在游戏中出现?

江城元秀■：哦，是的。这个角色的模型基于天照大神，但是当你在NDS上看到时，由于屏幕太小，它就有点不像天照大神了，它就变成了小白狼。在我们前期制作的版本，也就是正式开发之前的预览版本中，我们想到了这个创意，假如我们在小屏幕上做天照大神，它就变成了“小孩子”。于是我们就制作了这个天照大神的孩子的冒险游戏。

那么，小白狼是天照大神的孩子?

江城元秀■：是啊。

角色的父子关系在大神传中是怎么样的呢?

江城元秀■：游戏的基本故事是关于孩子和他们的冒险，说的是他们怎么成长和体验的故事。小白狼是怎么和其他角色互动的呢？我来举了例子说明吧，主角クニヌシ是须佐之男的孩子（注，须佐之男“スサノオ”是日本传说中的神，基本和天照大神、月读命平级。），首先他俩父子关系，然后当クニヌシ见到小白狼，他们就有关系了。游戏中小白狼见到和培养了很多角色之间的关系。这是一个遇到角色、学习和发展关系的体验。这次你玩通这个游戏，你将感觉好像认识这些角色。

《大神》中的其他后代在《大神传》中露面了吗?

江城元秀■：我们已经公开了一个叫タマヤ的角色。你将在游戏中见到他和他的父母。还有很多来自《大神传》的角色会在《大神传》中露面。不过我现在还不能说，不久的将来大家就知道了。你将在游戏中看到他们的关系。

为什么你让小白狼的投掷能力Solar Disk用按钮发动？感觉《大神传》可以只用天神的刷子做为主要攻击方式啊。

江城元秀■：因为《大神传》延续的是《大神》这个动作游戏，我们想继续维持动作游戏的风格。假如你只能用触笔发动攻击，就失去了爽快的动作游戏的按键节奏感。我们想把这个游戏设计成用按键发动攻击，玩家就可以简单攻击敌人，然后你可以用触摸屏控制天神的刷子华丽地终结他们。我觉得这就提供了一个很有趣的游戏体验。

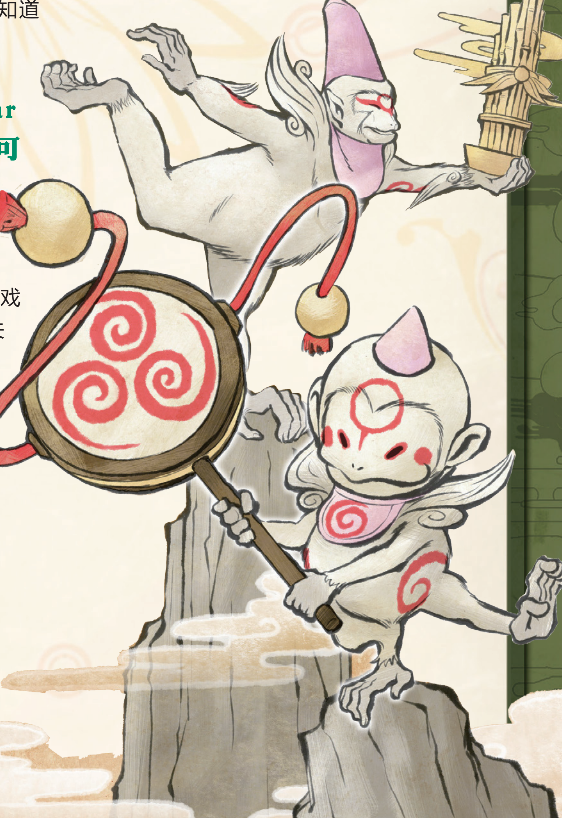
因为NDS有触摸屏，你还有其他想法使用到触摸吗?

江城元秀■：就是因为触摸屏和触笔，天神的刷子这个系统可以很容易实现。很容易用刷子画东西。我们知道，我们想要给这个游戏制作尽可能多的天神刷子的发动招式。

然后我们增加了伙伴，认为这个系统是很棒的——这些同伴可以帮助你解决游戏中的谜题。当我们还在苦苦思考动作要素的时候，我们希望增加一部分解谜元素。因为这个游戏是在NDS上，我们可以利用触摸操作和伙伴系统增加很多以前没有的解谜元素。

游戏就快要在日本上市了。回顾过去，还有什么东西是你想增加到《大神传》中的吗?

江城元秀■：回想开发阶段，特别是游戏导演，他有很多不同的想法想要融合到游戏中。他不停地提出创意，但是后期已经没有时间来实现这么多内容了。增加内容的同时，他们还需要保证游戏不增加不必要的内容。游戏已经做到了这种程度，即便没有那些希望增加但最终放弃的元素，也已经不缺什么东西了。我认为我们已经做了完整的游戏。即将送到玩家手中。





你能详细阐述一下吗?

江城元秀■：比较常见的是，游戏导演松下邦臣一直想增加更多的解谜要素。简单地说，我认为这些解谜要素取决于伙伴的目的，因为他们可以帮你解决谜题，并不一定都要增加。还有，他想增加更多不同的天神刷子的技能。但是你已经有那么多技能，其实已经足够了，加上你可以和同伴合作的内容就更多了。所以这些东西就省略了。

为什么你不把《大神传》转移到3DS平台上?

江城元秀■：首先，我们的开发计划没有考虑这么长远。这个项目的安排并没有长到配合3DS的发售。其实当我们正式开发《大神传》的时候，我们没有任何关于3DS的信息，所以从最初开始，我们的目标就是开发一款NDS游戏。

我敢肯定你知道这个，很多大神的粉丝希望玩到高清版的大神游戏。（高清版指Xbox360或PS3版，编者注）

江城元秀■：没错，很早以前就听到了玩家的这种请求。我们的目标是把这个游戏做成你可以随时随地拿出来玩的大神游戏。掌机版的关键是，你可以有一个随时想玩就能玩到的大神游戏。这是为什么我们把它做在NDS上的原因。

关于高清版本的想法，我理解为什么大神的粉丝希望得到比原版图像质量的提升。不过我还不能决定这件事。当NDS的这个游戏推出后，假如反响是好的，大家仍然想要高清版大神，那时候我就可以明确地思考这件事了。

而现在，我希望大神粉丝和那些希望玩到高清版大神的玩家能够试试《大神传》，体验一下这个游戏，这个掌机版的大神。或许接下来我们就可以讨论关于高清版大神了。

说到高清版，《Marvel vs. Capcom 3》这款格斗游戏中出现天照大神，你是怎么看的？（《Marvel vs. Capcom 3》是漫画超人和Capcom经典人物的乱斗游戏，有Xbox360和PS3版，编者注）

江城元秀■：关于这个游戏么，我真的不知道太多情况（笑），但是假如大神的粉丝们听到这件事很高兴，那我也很高兴了！



《大神传：小太阳》已公布角色简介

本作的主人公

チビテラス



突然出现在天道太子“イッスン”和神木村的木精灵“サクヤ”身边的小白狼。没人知道它的真名，但是サクヤ把它叫做チビテラス。外貌非常像之前打倒八岐大蛇让中津之国恢复和平的“天照大神”。

同伴

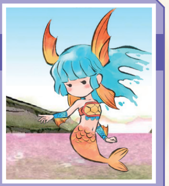
クニヌシ



神木村剑士“スサノオ”和酿酒师“クシナダ”的小孩，胆子不大但正义感强，想成为像父亲スサノオ一样强大的剑士，为了帮助村里一名被妖怪吓哭的女子，和小白狼一起行动。

同伴

ナナミ



平时是侍奉龙宫城内仙女的侍女，有时也到人类的村庄附近以美人鱼的形象出现。因为一些事情来到アガタ之森，碰到了チビテラス和クニヌシ。她似乎在这之前就知道チビテラス的存在。

村民

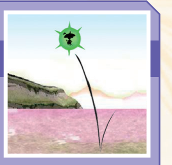
アカヒゲ先生



大红色的两撇大胡子是其特征，是建立“药师村”的医者。药草相关的知识非常丰富，他使用自己种植的药草制作各种药剂。虽然有点顽固，但还是个和蔼可亲老爷爷。

小小的妖精

イッスン



以旅画家的身份在全国游历的小小妖精。之前跟大神“アマテラス”成为同伴拯救了中津之国。在那之后作为天道太子，为了提高对神的信仰再次开始全国游历的旅程。这一次中津国的异变他很早就察觉到了，并试图与チビテラス一起查明真相。

村民

アヤメ



和母亲一起很早就搬到药师村居住了，由于很少机会去外面，所以对外面的世界充满了好奇心。最喜欢看焰火了，因为即使在很远的地方燃放的焰火也能够清楚的看到。

村民

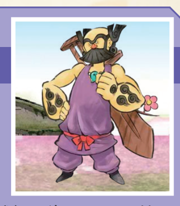
タマヤ



神州平原的焰火师。作为职业焰火师有着非常固执的性格，只要是焰火的技巧挑战不管怎样都会去接受。他的焰火给很多病人带去了希望。

クニヌシ之父

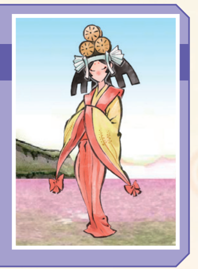
スサノオ



在九个月前的异变中跟传说的英雄“イザナギ”的子孙一起打倒八歧大蛇的真英雄，在那之后跟相爱的クシナダ结婚，成了クニヌシ的父亲。虽然很是为クニヌシ的一些烦恼操心，但也没有什么好办法。

クニヌシ之母

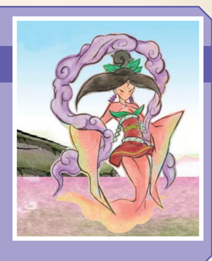
クシナダ



九个月前的异变中差点成为八岐大蛇的活祭品，因为アマテラス和スサノオ的努力而获救。在那之后和スサノオ成为夫妻，成了クニヌシ的母亲，一家三口幸福的生活着。

精灵

木精サクヤ姬



守护神木村的御神木“コノハナさま”的精灵。为了再次拯救被魔物袭击的中津之国，给チビテラス提供帮助。

タクティクスオウガ 運命の輪

皇家骑士团2 命运之轮

●PSP ●发售日未定 ●SQUARE ENIX ●SRPG ●1人

15年前在SFC上发售的SRPG，是天才制作人松野泰已真正意义上的成名作。其实游戏名称翻译过来应该叫做《战术奥伽》（Tactics Ogre），不过因为其世界观与松野之前的作品《奥伽战争》（Ogre Battle）相通，而当时国内翻译成《皇家骑士团》，于是这部作品也就被译成了《皇家骑士团2》。原作中史诗般的故事和简单却耐玩系统将在这个重制版中得到进一步加强。



大幅进化！画面、剧情、系统都将带来新感受



主角所在国家沃斯塔的主城アルモリカ，像这种精美的CG场景，SFC版可没有。



游戏加入了很多新的人物，这些人物的同样会根据主角的不同决定有不同的表现。



主角自己打自己？这可能是练习模式的全新进化，或者是两人对战？

加入全新剧本，原有的情节对话也有修改

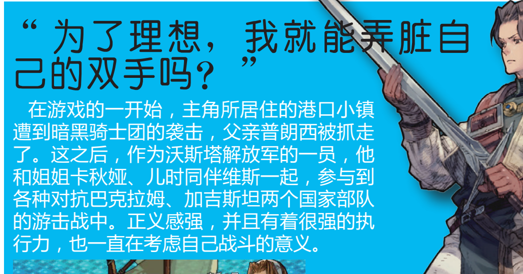
剧情很下功夫，松野根据各个新角色加入了新的剧情之外，甚至对原作中的很多对话都了修改，让其更符合现代的情况，让文字更加容易看懂，按照松野本人的话说，是“非常努力的改写15年前的幼稚文章。”就算是同一个情节，一些角色的语言也做出了修改。



新角色蕾薇妮丝在故事中到底会有怎样的表现？她跟主角之间又会有哪些剧情发生？

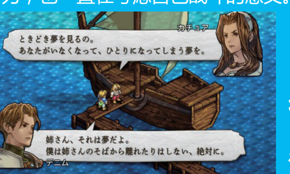


从敌方杂兵的对话中也能够更加详细的了解整个故事情节。



“为了理想，我就能弄脏自己的双手吗？”

在游戏的一开始，主角所居住的港口小镇遭到暗黑骑士团的袭击，父亲普朗西被抓走了。这之后，作为沃斯塔解放军的一员，他和姐姐卡秋娅、儿时同伴维斯一起，参与到各种对抗巴克拉姆、加吉斯坦两个国家部队的游击战中。正义感强，并且有着很强的执行力，也一直在考虑自己战斗的意义。





德尼姆 鲍威尔（Denim Powell）沃斯塔人，18岁



众人围绕着一位金发女性，她也是一名新角色。这么多人围观，到底发生了什么？



原作中，在战斗时相关的角色碰面会有特定的对话，新作加入了大量这方面的对话。

活用PSP机能，制作出新鲜的战斗感觉

虽然15年前的原作战斗系统自成一派，深受玩家们的喜爱，但毕竟SFC机能有限，以如今的眼光来看SFC版，其画面表现上有很多不尽如人意的地方。新作利用PSP的机能，加强画面的表现不在话下，而且同时加入了视角的转换，这样战场上就不存在盲区。同时制作人将游戏中各种界面也修改得更符合当今的潮流，各种操作更加舒适直观。





宽屏可以将人物行动顺序直观的排列在屏幕下方。原作中看顺序就没有这么方便了。



原作是固定视角，当人物被遮住后就比较麻烦。新作加入视角旋转，这个问题迎刃而解。

“说好了。永远不要离开姐姐，好吗？”

因为小时候母亲就去世了，作为德尼姆的姐姐，她一直跟着父亲和德尼姆三人一起生活。她对德尼姆的感情与其说是姐弟亲情更像是爱情。她跟父亲一样也是牧师，跟随着德尼姆的维斯一起参加游击队活动。相比那些崇高的理想，她更害怕会失去弟弟。



卡秋娅 鲍威尔
(Catiua Powell)
沃斯塔人，19岁

新的系统将让原作攻略完全不起作用！

PSP版新作的战斗系统的基本构架并没有改变，原作中一些极富特点的系统都有保留。比如地形的高低差会影响打法和不同职业的移动范围，比如使用弓箭手在高地上向下发射会加大射程等等。新作追加了不少新要素，比如原本只有个别种族和角色才有的“技能”，现在这些个性技能的数量更多了。职业系统也取消了性别差别，还加入了新的职业。在系统的设计上，制作小组极力减少类似Loading画面等等会让人感觉游戏突然中断的情况，可见其非常重视本作游玩时的节奏。整场战斗过程都尽量给大家一气呵成的感觉。出场人物数量也有变化，原作最多10vs10，现在我方可上12人，敌方可有18人，人数总量最多可达到30人。另外就是本作的副标题，“命运之轮”也将是一个全新的要素，它将与战斗系统的核心有非常重要的联系，但官方并未透露更多的关于“命运之轮”的消息,据说会对游戏难度起到决定性作用。



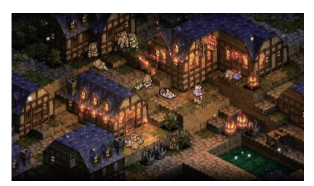
根据这张剧情的结构图，看左下的分支表示，貌似还有全新的第五章？



进攻城堡一般都是连续作战，新作也不例外。屏幕上方会有对场景的文字介绍。

恢弘壮大的历史史诗，细腻生动的个人刻画

游戏取材于松野泰已所创作的全八章小说《奥伽战争传奇》的第7章“让我们携手共进”。通过描写德尼姆和卡秋娅这对没有血缘关系的姐弟之间的恩怨纠葛，多角度刻画了岛国瓦莱利亚中三个民族之间的权利纷争，用灰色的笔调揭示了权利与欲望的罪恶。游戏开始时巴克拉姆和加吉斯坦两个民族瓜分了瓦莱利亚岛，看似已经平息的内乱很快即将再次爆发。



贵族居多的民族巴克拉姆有征服全岛的野心，大屠杀是他们征服的手段。



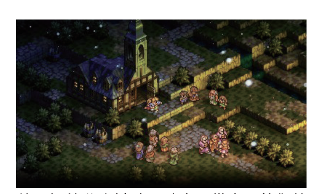
巴克拉姆强大的暗黑骑士团，团长是独眼骑士兰斯洛特。



“我并不是想战斗，只是不想死得毫无价值而已。”

暗黑骑士团杀害了他的父亲，从那时起他完全没有了亲人。因为不想看到自己民族的同胞受到其他民族的虐待，积极的参与游击队的活动。他是一个想做就做的人，跟德尼姆的性格正好互补。

维斯 波杰克
（Vyce Bozeck）
沃斯塔人，18岁



德尼姆的父亲被暗黑骑士团带走，他们的目的到底是什么呢？



德尼姆等人决定营救隆威公爵，大战前夕卡秋娅对弟弟说出自己的担心。



成功救下隆威公爵，德尼姆等人成为骑士，并碰到了蕾薇妮丝，准备执行下一个任务。

“请不要误解。我很期待看到你们的表现。”

沃斯塔族人的领导人隆威公爵手下的女性骑士。蕾薇妮丝作为骑士团的千夫长之一，沉着、冷静，实力相当了得。她很讨厌拐弯抹角的做事。





蕾薇妮丝 罗希里恩
(Ravness Loxaerion)
沃斯塔人，23岁



维斯想唤醒同胞们麻木的心，站起来反抗加吉斯坦人，但老人们只希望能平稳的生活。



隆威公爵给德尼姆的任务完成了，但是紧接着的一个命令，让所有人都惊呆了。

ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

弹丸轮舞 希望的学园和绝望高中生

●PSP ●2010年11月25日 ●Spike ●AVG ●1人

什么叫做“高速推理动作游戏”？Spike打算在PSP上诠释给你看。他们将在PSP上推出这款讲述精英高校“希望学园”为舞台的，15个精英高中生的奇特故事。这些学生在新生入学式就被告知一辈子都要留在学校里，一个自称是学园长的黑白玩具熊告诉大家想要毕业的话“就把其他人杀掉吧！”，看来想要离开这个学校，只能杀人？游戏的主角苗木誠的声优将由緒方恵美担任。



命悬一线！紧迫感满点的世界观！

如果选对了犯人，犯人会被杀掉。如果选错了犯人，真犯人之外的所有人将会受到惩罚。

学生们并不想杀人，但是经过那只“黑白熊”巧妙的诱导过后，杀人事件出现了。

看似极其普通的界面，却有着全新的系统！

平时的对话是非常普通常见的文字AVG界面，但很快就会出现原创的新系统，下页详细介绍。

舞園さやか

她是国民级偶像团体的主唱，时代的宠儿，意外的是性格相当温和。她之前就和苗木誠是同学，在希望学园里也是苗木誠最初信赖的人。

新的游戏类型！高速推理动作游戏！

游戏所谓的“高速推理动作”，官方将其定义为推理AVG和动作要素糅合在一起的一种全新的类型。利用搜查过程中收集到的证据和证言来推理出事件的真相，然后在高速进行的学生之间的审判中使用动作技巧来发现对方发言的言辞中的矛盾点。这种动作审判会有多种模式，让大家体验到之前从未有过的刺激和乐趣。另外在审判中会用全语音演出，届时华的声优阵容也会让大家大饱耳福，各种实力派的声优也是游戏的卖点。



审判中还会有类似射击要素存在，或者是1对1的“语言连打”，像是机关枪一样的语言考验你的反应。

将证据和证言像子弹一样放出去吧！

苗木 誠
本作的主人公，超级幸运的学生。正常情况下他根本不可能进入希望学园，但因为抽签选中进入了学校。遇事比较积极算是唯一的优点。

搜查模式下就是和同伴对话，调查一些可以的地方等等，收集证据和证言，留到审判模式中使用。

审判模式中，辩论会慢慢的展开。在画面显示的学生发言中找到他们的矛盾点。

在正确的位置使用正确的“言弹”，就能达到“论破”的效果，一举揭穿对方。

矛盾点发现之后，快速的选择适当的“言弹”，射向矛盾所在的位置。一切都是实时的所以有动作性。

游戏剧本由神宫寺三郎系列小说作者负责





如此神奇的故事背景和极为强调文字内容的游戏剧本将由名家小高和刚先生负责，他是DS游戏《名侦探柯南和金田一少年事件簿 两大名侦探的相逢》的编剧，也是《侦探 神宫寺三郎》系列小说的作者。

2.5D动态图像跟你一种独特的视觉享受

搜查模式下探索学园时，室内、走廊等等3D的空间场景中，用2D的方式来表现角色和各种物体。这就像是那种翻开后有折纸弹出来的立体书。当你进入游戏中的室内场景时，各种人物和物体都给你一种飞出屏幕的感觉。





不但游戏画面，动画也会使用2.5D图像



这种有趣的2.5D动态图像也会应用到过场动画中，相信会别有一番味道。



游戏的人设是小松崎類先生，他自身有着很奇特的经历，是个新锐的画师、雕刻家。



モノクマ

最神秘的角色，自称是希望学园的学园长，外形像一个可动的熊布偶。白色的一半很普通很可爱，但黑色的一半则面露邪恶的表情。他看起来十分享受这种无序的学园状况。

Super Street Figthers IV 3D Editions

超级街头霸王IV 3D版

●3DS ●发售日未定 ●Capcom ●FTG ●1–2人

3DS首发阵容中就有这个Capcom公司的超人气格斗游戏《超级街头霸王IV 3D版》。从名称上看，本作是最新版本的“超级版”街霸IV，增加了很多新人，并且修改了平衡性。而3D版则是指3DS主机的特性，屏幕的裸眼3D立体效果。本作制作人表示，3DS版超级街霸IV将发挥3DS的机能，游戏素质将媲美家用机版。当然游戏的发售日未定，还有很长时间可以强化吧。



大魄力超杀特写画面，角度呈现立体效果！

隆发动超杀的画面，蓄力镜头魄力十足，看上去跟家用机版区别不大。



龙对肯的永恒宿命之战，二人从最初的衣服颜色不同，到如今超级街霸IV中招式和用法完全不同。岁月进化明显。

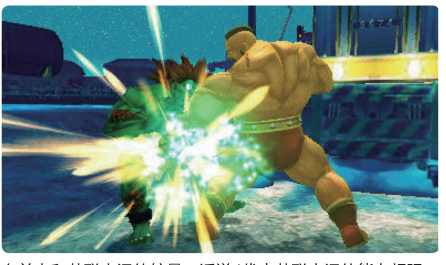


在街霸IV中，春丽mm又多了一个女对手，就是招式火辣的“毒蛇”C Viper。

招式打中发出的效果变化有趣，有些火爆，而像春丽居然踢出了圆形光圈。

各种新系统其实大家都已经熟悉，就等着战了

《超级街头霸王IV 3D版》的3D效果未知，不过游戏既然是从已经发售的超级街霸4而来，系统毕竟延续前作，包括必杀技系统、超级必杀（Ultra Combo）、SAVING ATTACK系统等等。格斗角色方面，超级版也比普通版增加了很多角色，比如超级II中的飞鹰，街霸33中的伊吹等。不过Capcom还没有公布3DS版具体的内容，近期的制作人访谈中只是表示在3DS上开发本作看中的是主机性能。



布兰卡和苏联大汉的较量。话说4代中苏联大汉的能力超强，3DS版不会有大的调整吧？

人物细节出色，表情夸张，招式的动作还原度高



从目前公布的图片来看，本作的画面细节很棒，家用机版夸张的表情在3DS上都能看到。



3DS版改进平衡性？不要再是“沙加特大冒险”





街霸IV的平衡性尚可，只是沙加特的威力过强，导致大多数对战玩家选用此人，所以街霸IV的别名又叫“沙加特大冒险”。



Radiant Historia

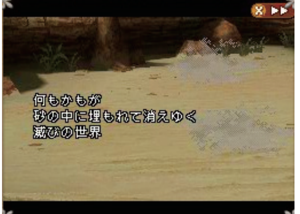
光辉物语

●2010年11月4日 ●Atlus ●RPG ●1人

SQUARE ENIX公司2005年在PS2上发售的RPG大作《凡人物语》广受好评，现在这部作品的原案设计和角色设计一起来到Atlus，和他们合作开发新作——被称为“王道RPG”的《光辉物语》。两部作品的日文和英文名真的很容易弄混。



受到沙漠化威胁的大陆，国与国之间的斗争仍未结束



故事发生在凡克鲁大陆，整个大陆从西向东正慢慢的被沙漠吞噬，绿色越来越少见了。



即使是这样，战争仍处于一触即发的状态。这个时候是两国密探活跃的时候。



主角奉命去拯救迟迟未归的密探，不料却落入敌人的包围圈，游戏的故事由此展开。

极富战略性的战斗系统 结合RPG和战旗游戏的特点







本作的战斗系统自成一派，在地图上与敌人接触之后就进入战斗场景，敌人会出现在一个3x3大小的场地之内。根据站位的不同，可能出现同时攻击多个敌人的情况。

主角：Stock

阿利斯特鲁情报部的最强剑士，经常被派去执行一些危险的任务。偶然机会获得了谜之书“白示录”，获得了时空移动的能力。19岁。



女主角：Rainey

原来是佣兵团的成员，后来作为幸存者成为了Stock的部下，枪术高超。正义感很强，性格也很直爽，也可以说是少根筋。17岁。



同伴：Marco

跟Rainey一样是佣兵团的幸存者，他是一个擅长回复系技能和搞情报收集工作的剑士。从身高来看很难想象他和Rainey同岁。

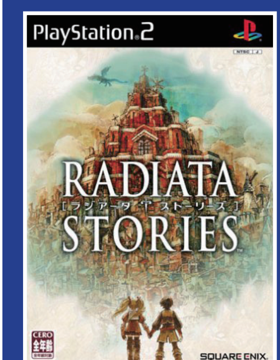


时空的夹间 HISTORIA 冒险的重要中继点

游戏名称中的"HISTORIA"还代表这一个神秘的空间。当主角获得"白示录"的时候，就来到了这个时空的狭间。这里相当于是两个平行世界过去和未来的中继点。

豪华的开发阵容，两个公司的高人大集结

本作的主要开发人员都是名人，监督是Atlus负责《真女神转生III》战斗设计的平田弥，游戏原案和世界观设定来自HEADLOCK的高屋敷哲，也就是当年《凡人物语》的原案设计。音乐是负责《王国之心》系列和《圣剑传说 玛娜传奇》乐曲制作的下村阳子。人物设计同样是《凡人物语》的人设こにしひろし，这一次他还负责各种艺术设计工作。



PS2《凡人物语》给人留下了很好的印象。



Criminal Girls

罪恶少女

●2010年11月18日 ●日本一 ●ARPG ●1人

领着一群问题少女，从地狱底层的高塔往上爬,击败一切挡路的怪物，目的是重返人间。著名的日式RPG厂商日本一将于11月18日推出这款“少女惩罚RPG”。这种身后跟着一串二头身的小萝莉的游戏让你想起了什么游戏？《7龙传说》？没错，这款《罪恶少女》同样是imageepoch公司的产品，《世界树迷宫》系列的监督新納一哉负责这款游戏的原案。有意思的是游戏中将会提供一个更够“深深抓住少年的心”的系统，会是什么呢？



你是地狱的“更正官”，你的目的很明确







游戏中你扮演的是地狱的“更正官”，要将7位背负着不同罪名的少女引导至“地狱之塔”的顶端，更正她们犯下的罪孽。然而这些少女似乎不把你这个教官放在眼里，在地狱里依旧我行我素。面对这样的问题少女，将会有怎样的故事发生？

直入云霄的地狱塔，正等待着少女们的挑战

从最底层的第832号囚监层开始，少女们一路往上，需要通过第1层的泥之试炼、第2层的炎之试炼、第3层的冰之试炼，不断深入各层地狱。目前的游戏厂商仅仅公布了4层场景和介绍，当然那个“恐怖”的地狱之塔不可能只有3层（根据故事设定很可能是7层）。其实，比起地狱之塔，游戏中的7位问题少女才更加“恐怖”。







每层地狱的场景风格完全不同，精美的2D画面实在让人想不到这是地狱啊。游戏的战斗系统还没有公布，不过画面也是异常华丽，等后面有进一步的消息，小编再给大家介绍吧！

不听话就惩罚她，到时候请不用客气

前面所说的更够“深深抓住少年的心”的系统到底是什么呢？这就是作为本作重点的“惩罚系统”。目前官方对此系统还处于遮遮掩掩的状态，只放出了两张经过马赛克处理的图片。当然请男性玩家们放心，正式游戏是没有马赛克的。根据截图来看这个惩罚似乎是玩类似DDR的按键游戏，通过有节奏的点击L和R两个键来模拟两只手的动作，然后屏幕出现细节放大图。



キサラギ

CV：長谷川明子

极度任性的少女，非常关心一件物品的价格和价值，经常第一句话就是询问多少钱。还很关心“对手是不是名人”、“这东西是不是真货”这样的问题。

アリス

CV：又吉愛

寡言少语的无口少女，总是喜欢傻望着天，考虑自己的事情。她似乎能看见其他少女看不见的东西，听到她们听不见的东西，到底是什么东西？

トモエ

CV：原由実

说话操一口京都腔，显得十分成熟大方的少女。其实她的性格是天然呆，然而就是一些无意识的举动，就能轻易迷倒万千男性，简直是魔性少女。



One Piece Gigant Battle

海贼王：巨人战斗

●2010年9月9日 ●NBGI ●ACT ●1–4人



集英社在《少年Jump》杂志上连载的漫画《海贼王》改编的游戏又来了，虽然还是常见的大乱斗形式的对战动作游戏，不过本作的特色是组队——选择原作中你最喜欢的角色组成“自己的海贼团”。通过NDS的联机机能还可以支持最大4人联机。关卡设计也是以原作为基础，加上各式各样的战斗中可使用的道具，这又会是一款热闹的《海贼王》游戏。

编成海贼团，选择自己喜欢的角色






不单单是选择一个角色，本作的战斗是以“海贼团”为单位，一个主要角色加上三个支援角色组成的海贼团，支援角色可以在战斗中提供各种帮助。



根据人物组合的不同，会有各种技能发动，比如攻击力提升，耐性提升等等。这些还都能跟人物特性有联系，熟悉原作的朋友应该会比较熟悉。

陷阱机关让每个舞台都充满危险和机会





大乱斗类型游戏的特色就是不光看人物本身的能力，要想取得战斗的胜利还要会运用关卡中的各种陷阱机关以及随机出现的道具。如果能得到炮弹之类的攻击道具，毫不犹豫的投向对手吧。

队伍的战略变化任命系统，支援角色也有变化





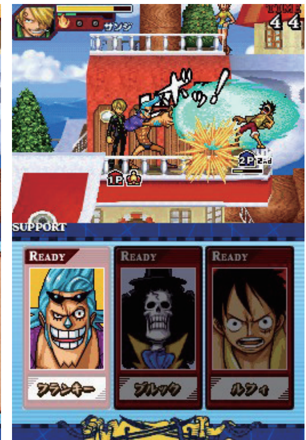


选择完角色组成海贼团之后，还要给起支援作用的角色进行性能分配，分配比例越高自然能力就越强。接下来是队伍“战略”的选择，比如选择“战斗员”就会增加支援角色的体力，还能自动发动辅助技能。而“航海士”可以加快支援槽的恢复时间，但是会减少支援角色的体力。

支援角色的动作也需要你来操作哦







支援系统并不是简单的“你点一下头像，他跳出来帮忙”，而是需要亲自的利用触摸屏进行一些操作，当然这些操作非常简单，否则会影响到主要角色的控制。比如雷神エネル，他的支援攻击是雷击，你可以选择具体攻击哪一个人。フランキー是施放强大的风来炮，发射之前需要连点下屏蓄积能量。

游戏收录有多种模式，最多支持4人对战

“大海贼GP”是游戏的主要模式，该模式中要历经原作中登场的各个岛屿，慢慢的增加同伴数量，并且让他们成长起来。另外格斗游戏最少不了的就是多人对战，游戏最多支持4人无线联机，有2vs2等多种对战模式可供选择，也可以选择是按点数分胜负还是看谁活到最后。





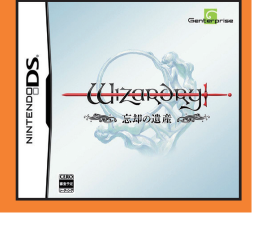
NDS

●RPG ●2010年7月29日
●Genterprise ●1人

经典的RPG系统却不受欢迎，是人们口味的改变还是这游戏厂商水平问题呢？ 文/硬核

巫术 忘却的遗产

Wizardry～忘却の遺産～



几个月前《世界树迷宫3》成为了NDS上大的话题作品，不管是日本还是欧美都有很多人追捧，当然咱们这里也有很多人玩。其实《世界树迷宫》系列是以《巫术》系列为基础修改而来的。现在的情况是几乎只有日本人在做《巫术》系列的游戏了，大概是欧美人已经受不了回合制的指令战斗系统了吧。《忘却的遗产》，跟去年的《生命之楔》是同一个世界观，同一个时间段发生的故事，只不过主角是不同的两组人，以不同的视角同时进行。

如果你玩过《世界树迷宫》再来玩这个，会发现很多相似的地方：一开始的制作角色组成小队；在城镇中使用菜单直接访问各个地点；迷宫中自动绘制的地图等等。但你很快就能发现不同点：人物除了职业还有种族之分；人物能力可以通过掷骰子来确定；地图所有内容都是自动绘制的等等，当然还有画面的风格，怪物造型也都是欧美风格，还好人物不是。另外虽然都是第一人称视角在3D的迷宫中转悠，《忘却的遗产》的迷宫在色彩和音乐方面都显得沉闷一些，但是迷宫中存在有不少的机关陷阱，都需要你控制人物来躲避。比如快速滚过来的巨石，就要赶紧侧移躲开；还要看准时机穿过喷火的地板或者摆动的大镰刀等等。还有需要利用触摸屏的地方，有些墙壁有裂痕的只要点击屏幕就能敲碎墙壁，这类的操作很有意思，这些都是这款游戏的特色所在。

从上图的人物头像就能看出来有种族之分，人类、精灵、矮人、侏儒、半身人，都有各自适合的职业。

《忘却的遗产》的核心系统还是用的龙与地下城那一套，没玩过的可能不习惯。比如建人物时可以通过投骰子来确定他的能力点，要是觉得点数太低的话可以重投；防御采用的是AC（防御等级）的概念，数字越低越好；还有魔法和技能不是看你的MP值，而是某个等级的魔法固定只能使用多少次，想要恢复次数就要去睡觉等等。另外游戏在战斗时十分注重文字信息，我方和敌方的每一步行动都会有详细的文字说明。这些文字有些没有必要看，有些就很重要了，比如游戏中并不会显示怪物的异常状态，所以你的异常状态攻击是否起效就要注意文字的说明。战斗时要阅读的文字太多的话，肯定会放慢节奏，有些时候是在浪费时间。这个问题在前作还比较严重，《忘却的遗产》中已经改进了不少，加入了自动快速闪过信息的功能。



怪物的设计有些还是不错的，这是使用游戏的图鉴功能看怪物的能力。



战斗时很多信息都跟现在常见的RPG不同，首先是大量的文字信息，还有就是一个怪物形象代表的其实是一组相同的怪物。

总之这是一款跟普通日式RPG区别比较大的游戏，就算你喜欢玩《世界树迷宫3》也不一定会习惯这个游戏。推荐什么的就不用我废话了，看到“巫术”这个词，估计喜欢的都不会错过。

PSP

●STG ●2010年7月29日
●SNK PLAYMORE ●1–2人

NeoGeo英雄 终极射击

ネオジオヒーローズ～アルティメットシューティング～

NeoGeo的知名角色改编成飞机射击游戏，完全为了炒作。如果换这些人物乘小飞机造型，这个游戏更加无人问津。毕竟飞行射击游戏已经很小众了。

文/剑纹



如果说SNK的实力一般，那么复活后的Playmore只能沦落到炒作游戏的地步，不得不说很杯具。这几年SNK能拿的出手的作品，除了合金弹头就是拳皇了。大概这两个老品牌还能给SNK带来收益，新作还在开发。可惜的是，格斗和2D动作射击这两个类型如今都已经没落了，玩者甚少。即便SNK有这两个知名产品，也不会有什么大作为。

但SNK就是不信邪，最近搞出来一个打飞机游戏，——“牛就”英雄 终极射击！我比较OUT，反正这是我第一次知道NEOGEO读作“牛就”。游戏内容很强大，玩家可以把拳皇里的那些时装模特当飞机开，射死小兵，一直射到BOSS战。BOSS也是拳皇里的人，有时候分一辆重型装甲开开，增加战斗力。战斗前角色也进行对话，而且出现大头像，说的都是两个人的恩怨，挑战啦什么的，就跟格斗游戏似的……音乐和角色的战斗口号也有很多KOF的元素。为了让粉丝高兴？我倒觉得这么干开发成本可以低一些。



有10个角色可选，这菜单跟格斗游戏似的。

这游戏是这两年我玩过的很有幽默感的游戏，SNK真敢干啊，做游戏能有创意到如此地步也不多见。用知名游戏改编成另一个新作品的例子，咱们见过的也不少，比如那些把RPG或其他什么游戏里的人物拿出来改成大乱斗的游戏。但是能把格斗改成射击就有点强了。那些人物直接在天上飞，不停打子弹，超级赛亚人情何以堪啊……

游戏玩法就是打飞机，每个人的能力有点差别，但是都会被打死。一开始有10个飞机人可选，每个人有不同的几种“超杀”，其实就是放炸弹。SNK似乎想把格斗和射击融合的自然一些，反正这些并不太重要的东西都弄了名头。

这个游戏的画面杯具了。画面的好坏咱先不说，可窄窄的一条绝对浪费了PSP的屏幕。好在可以把画面转过来，只要你能适应竖着玩PSP的操作……能适应吗？你自己试试看吧。PSP上还没有几个游戏能这么玩，也算是增加了一个竖着玩PSP的游戏。



打Boos前的对话画面，还是跟格斗游戏似的。

游戏有几个不同的模式。故事模式就是过关。挑战模式有一些规定，还有生存模式。联机模式是两台PSP联机。还有一个什么SKY模式。按照惯例，每种模式还有难度的选择。当然这些都不重要。按照SNK的习惯，零点还是在画廊模式。里面有不少画可以看，不过需要慢慢打出来，并不像上期说的那个拳皇合集，画廊里面的内容全部给出来。这个“牛就”射击就不如拳皇合集厚道。想看这些画你就自己打吧。也许这个真的能给玩家带来动力？也许吧。



游戏只用了大约三分之一的PSP画面大小。

PSP

●MUG ●2010年7月29日
●SEGA ●1–2人

初音改编的游戏出到了第二部，游戏内容更加丰富，最强的是汉化版几乎同步……佩服。 文/剑纹

初音未来Diva计划2

初音ミク-Project DIVA 2nd-

初音成名于网络，确切的说是日本视频弹幕网站NicoNico。很多人都是通过初音知道的这个网站，当然也包括日本人。

初音来自Vocaloid软件，这个YAMAHA公司开发的电子音乐制作语音合成软件，只要输入音调和歌词，这个软件就能给你唱歌。初音的歌曲就是这么来的。Nico上一直有日本宅民的原创歌曲，做得好还会被官方收纳，放到游戏里或者发行专辑。当然这是后话。比如PSP版的初音游戏直到2009年才发售，而初音和Vocaloid早在2007年就侵袭日本御宅文化了。

SEGA当年并没有想到PSP版初音游戏会热卖，虽然数量并不太多，但已经大大超过预计。看到市场前景后推出了资料片。而二代最近已经发售了。

起码在一代的时候，我还搞不清初音是个什么游戏。凭感觉还以为是个换装，或者有一些PUZ小游戏的合集。没想到真是个音乐游戏。游戏怎么玩的呢？典型的跟着按键提示，按键过关的音乐游戏。按错太多就会GAME OVER。不过按键不像DDR或者吉他英雄那样固定在屏幕的某一个位置，而是飞出来。有些类似小飞机，刚好飞到某个有按键提示的地方时，你要按这个键。当然还是按照音乐的节拍按键的，这是经典音乐游戏的套路。在初音中，按键没有什么合理解释，就是为了打歌曲而按，不是DDR的舞步，不是DJMAX的键盘，更不是什么其他乐器。

其实按键到处飞舞的感觉很像NDS的《应援团》，不过PSP没有触摸屏，只能按键来玩。看初音跳舞是重点，二代增加了很多服装。还有一大堆初音的亲戚，比如镜音。这些角色也有很多服装可以换。从人设不难看出日本人的趣味，这种宅游戏考虑的就是周到，设计各种形象，比如萝莉、御姐、正太，来满足宅民们不同的爱……



按我的标准来说，这种目标非常明确的粉丝向游戏，做到初音2这个素质已经相当完美。游戏已经很好玩，大量的收集内容让你玩个不停，而且收集系统不为难LU玩家，只要打歌曲就行。应该突出的画面和音效都很棒，这种3D画面多好啊，颜色鲜艳，服装细节也不错。虚拟的小mm们一个个都很水灵。前段时间日本举办了初音全息投影的演唱会，我就想到了3DS版初音。把初音做到3DS上和演唱会多么吻合啊。而且别忘了3DS还能看3D电影，在3DS上推出3D版初音演唱会一定有钱途。

说的有点远了。PSP的2代收入的歌曲个人觉得不错，好不好听因人而异，重要的是与时俱进。收录新歌的同时，也保留了一些不算太新的歌曲。数量很多，可以玩很长时间。而且还有编辑模式，自己DIY歌曲和PV等内容。这个就是技术宅们喜欢的东西了。

如果说2代有什么缺点，个人感觉气氛不够。场所几乎都是小地方，周围一个人没有，mm们卖力的扭来扭曲，但却没有观众……大概初音本身就是这种风格。只是个人感觉稍微有点不爽罢了。



双人共舞画面是二代的一大要素。双人确实让舞台热闹了很多。



编辑模式很强大，从服装道具，到场地，可以将原曲编辑的面目全非。

PSP

●AVG ●2010年8月5日
●D3P ●1人

暴风情人

STORM LOVER

完全颠覆了良家少女"专一"的传统，竟是以"劈腿"为主要内容的一款风格诡异的游戏！

文/口袋



D3以这个无耻的游戏来警告花心的少女们：劈腿是木有好下场的（笑）……

首先要介绍一下"劈腿"的概念。"劈腿"原为体操术语，指两腿最大限度地分开，现在劈腿一词成为一个人感情出轨、脚踏两条船甚至多条船的代名词。

怎么开口才好呢？玩乙女向游戏，无外乎2P、3P，甚至NP的情况，在以往那些游戏里，一旦确定和某个角色交往，基本就没有出墙的情况了，就算中途转向其它角色的路线，角色之间也不会产生特别的想法。问题就出在这里，D3前些时候出品的《风暴情人》则完全颠覆了良家少女"专一"的传统，竟是以"劈腿"为主要内容的一款风格诡异的游戏！这究竟是怎么一回事呢？且听口袋细细道来囧

女主角只是个普通高中生而已，由于父母工作调动的关系而转入一所有名的私立高中，这所高中比较重视学生的个性发展，就算谈恋爱也无所谓……于是女主角便毅然踏上了她的恋爱之旅。游戏的画面和音乐都很赞，声优阵容虽然不是特别华丽，但所有人的声优都很有个性，而且相当敬业——当然是全程语音的啦，对耳朵来说是一种极大的享受。



数学老师成了男朋友，他总说自己是个不称职的老师……

进入游戏后，首先选择姓名和自我称呼，游戏中竟然有好多个备选的姓名，害口袋以为是有发音的……结果试了一下，连原有的姓名也不会读出来，有点失望。不过后面选择的喜好颜色、喜好场所、喜好食物等，都对游戏的剧情有影响——对方会和你有共同话题。

游戏中可攻略的人物大部分都是同学，其中有学长、同年，还有学弟……另外还有个可以追的老师。几个人物各有特色，1号选手是家产万贯的富二代学生会长，2号选手是喜欢料理的黑皮同学，3号选手是眼角带颗泪痣的小恶魔学弟，4号选手是讲话音调古怪的青梅竹马，5号选手是留着小胡子的歌星同学，6号选手是天然呆的摄影家学长，7号选手是精通茶道的数学老师……



不就是看个焰火而已么，这富二代学生会长也太夸张了吧！（焰火文字：我爱你）

就和这游戏的名字一样，风暴情人……爱情就像一阵风似的，来得快，去得也快。进入游戏后，可以



无解释，自己看吧囧

选择初次见面的人物，见过一次之后就可以在小地图上看到对方的头像了。上学时还可以选择路线，如果确定和一个人一起上学，就算再遇到其他人也不会换人，关系好的时候还会有人主动来你家找你一起上学、放学或约会的。

接下来就是最主要的劈腿功能了，每个角色的好感上升都很快，就算确定交往，也不意味着要在一棵树上吊死，其他角色的好感上升到一定程度后就会来“挖墙脚”的。这时如果动摇了，就会令之前的男友伤心地离去（好感清零，而且至少半个月不想理你），最后变成普通朋友，在系统中查看状态可以看到“前男友”字样，而且好感度会变为隐藏条……但别以为成了普通朋友就不会再有下文了，说不定还会反扑呢——过了一段时间之后，前男友冷静下来了，仔细想想还是放不下，于是还会回来找你，结果演变成“破镜重圆”的剧情。

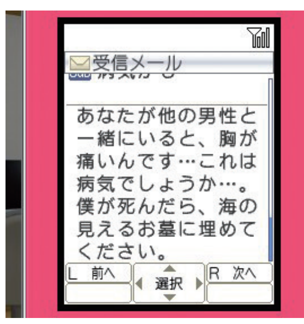
好感度增加到一定程度后，就会进入甜度超高的“热恋模式”，也就是说，当前的可爱男友经常会触发一些肉麻的剧情，看得口袋心里痒痒的——现实里咋就没有这种好男人呢！遇到特殊剧情还会KISS哦，虽然只有“啾”的一声，屏幕是黑的……好可惜啊！不过后期的主线剧情里还是会有KISS镜头的，效果很赞哦。

就算目前有男友在交往，如果经常跑去勾搭其他男生（例如原本周六应该和男友约会，结果临时去找别人造成爽约等等），男友也会逐渐产生不满情绪。当不满情绪达到一定程度时，就会进入“倦怠期”的剧情，在倦怠期里，二人之间的关系会产生隔阂，还会有其他女同学来挖墙脚，和你的男友发生暧昧关系等等，接着女同学也会来找你挑衅，造成不信任的局面……这时就需要你做出选择了，如果选择了不相信男友，二人关系很快就会破裂，并导致出现“分手”的选项，当然你也可以选择不分手，凑合过……不过如果选择了相信男友，关系就会完好如初。

游戏中还带有短信的功能，每天晚上都会收到白天相关剧情的反馈，和你关系好的角色所发的短信也会比较甜。偶尔也会半夜接到男友撒娇的电话，当然也可以给男友打电话聊天，每个人的反应都不一样，蛮有意思的。除了短信和电话之外，还可以上校内BBS看些八卦……别小看这些八卦哦，口袋都怀疑这些同学是不是专业狗仔队了！和谁交往、和谁约会、谁喜欢你、谁的爱好是什么、谁厌恶什么等等等等，无奇不有！如果你和前男友的关系复合了，BBS上还会出现“某某与前女友恢复交往”之类的字样，真是令口袋大跌眼镜啊！

无聊的时候也可以学习各门功课（如果考试不及格是会参加假期补习班的），或者给认识的人们发问询情报的短信等等。当然，这些所有的活动都会消耗一定的行动点数，当天的行动点数是有限的，耗尽之后就只能睡觉了，这一点也需要注意。

一周目的时候似乎无法追数学老师，于是口袋自己做了金手指给改了……结果因为数值改得太高，导致每天每天被不同的男生骚扰+告白，每次和老师秘密约会回来，家门口都会有个男生等着找老师挑衅……最后口袋终于抛弃了节操感，




短信告白：看你和别的男生在一起，我的心里好疼……是不是得了绝症呢？如果我死了，请把我葬在大海里吧。

劈腿了……而且劈了N次，还好最终老师仍旧不弃前嫌，搞了个HAPPY END……当然这都是金手指的功劳，看其他几个女生玩这游戏，最后都因为劈腿而造成了普通结局，所以提醒大家：劈腿可以，但别过分哦！

NDS

●AVG ●2010年6月19日
●CAPCOM ●1人

超恐怖故事DS 青之章

超恐怖故事DS 青之章

天气一热，很多公司就会出品一些恐怖题材的游戏——今年也不例外。本作就是一款“清凉”游戏。

文/口袋



说是游戏，其实只是一部电子小说罢了，系统和之前的《红线》系列（翼之梦汉化组汉化）以及《寒蝉》系列（星组汉化中）几乎一模一样，只是因为要突出恐怖的效果，用了相对来说比较夸张的字体——和之前的《幽灵诡计》有些相似。

这部电子小说中包括了原作者平山梦明的《超恐怖话题A》的36个故事，以及《超恐怖话题B》的22个故事，还有未收录的2个故事和全新创作的3个故事，一共63部，加上序章一共有64个收录对象。

比起乙女向恋爱小说《红线》和惊悚读本《寒蝉》的多元化发展路线来，《青之章》的路线显得比较单一，只能以“在都市中四处走走，然后听每个遇到的人讲故事”的形式来继续发展，而且每个故事的长短惊吓程度也有所不同……口袋起初选了个“诡异的超市”，虽然是5星的，可故事也没有想象当中那么恐怖，反而被某4星故事吓得够呛！下面就来给读者们讲讲那个故事吧……

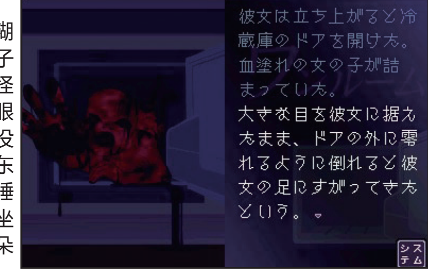


选择地点，进入后可以听提供故事的人们讲述怪谈。

独房（真理子去某间公寓玩的时候，从房间的冰箱里传来恐怖的声音……）

在Club遇到一位叫做建二的DJ后，真理子和女伴们约好一起去他的房间喝酒。那间单人公寓在六本木附近，周围住的都是些有钱人，这令她十分羡慕。就算经常被搭讪，但真理子却从来没有遇到过危险的情况，仿佛天生就有避灾的才能一样。几个人边聊边喝酒，渐渐有了困意，于是建二去阳台上打盹，真理子和女伴一起睡在沙发上。

正睡得迷迷糊糊的时候，真理子似乎听见一种奇怪的声音，她睁开眼睛四下找了找，没发现什么特别的东西，只看到二人睡得很香。真理子坐了起来，竖起耳朵仔细听那个声音，果然又听到了，是一种“噗叽、噗叽”的声音。这时，她突然发现冰箱的门虚掩着……冰箱对于单人公寓来说，是很方便的电器。真理子好奇地打开了冰箱……里面竟有个浑身是血的女孩！那女孩似乎两三岁的样子，没有眼珠的眼眶正盯着她看！



浑身是血的女孩，空洞的眼眶很吓人吧……

真理子吓得大叫起来，那位DJ也没做解释，之后她再也不敢去单身男子家里玩了……

嘛，就是这样一个故事，其实并不吓人，不过配合游戏中诡异的音乐、音效和语音，口袋冷不丁地给吓得不轻，因为也是一个人住公寓的，家里也有那样的一个小冰箱！

这部作品破解很简单，和《红线》《寒蝉》系列几乎一样。目前已经有汉化组在着手汉化了，大家无聊的时候可以拿去吓唬吓唬女朋友囧

PSP

●AVG ●2010年8月26日
●CAPCOM ●1–4人

一句话总结就是“很治愈的《怪物猎人》风格的经营游戏。”有点《动物之森》和《牧场物语》的感觉。并不适合所有喜欢《怪物猎人》的同学。 文/硬核

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

从官方公布到正式发售之前，这款游戏似乎一直都是话题之作，当然这都要拜“怪物猎人日记”这个头衔所赐。《怪物猎人》流行了也快6年了，居然就这一个外传性质的游戏，大家都想看看其素质到底如何。



跟《怪物猎人P》系列一样，《暖洋洋的艾鲁村》也会慢慢放出很多下载内容，Hello Kitty的服装现在已经有下了。

《暖洋洋的艾鲁村》给人的感觉就是可爱和亲切。可爱自然是指的艾鲁猫的形象。本来这些小猫在正统的《怪物猎人》里已经很可爱了（看看P2G中战斗猫的表现），到了这里一下子变成二头身，巨大的眼睛又占了50%的脸部空间。再加上“喵喵喵”的说话音效，更加让人受不了了，估计年轻女性都会喜欢这种形象的艾鲁猫。亲切感主要是对老的《怪物猎人》玩家来说的，从游戏一开始的“制作主角艾鲁”过程就能看出来，跟新建人物似的。村子中各个场景的背景音乐也都是使用的P2和P2G农场音乐的重混音版，连各种资源采集的方法都一样。最可恨的就是钓鱼，《怪物猎人》中就很讨厌农场的钓鱼，结果艾鲁村里也一样。尽管鱼的样子也变得更Q了，而且只会试探一次就咬钩，但节奏仍然很慢，我玩的时候好几次睡着了。

很多人都说这是《怪物猎人》版的《动物之森》，大概是因为艾鲁猫二头身的形象给大家印象很深，因为《动物之森》里的角色也都是二头身。其实两者玩法差别很大，《艾鲁村》是任务驱动型的，通过不停的给你任务来促使你将游戏继续下去。一开始村子里几乎没有什么设施和居民，所以任务多集中在“收集素材建造村庄”和“帮助新居民让它们定居”上，玩法会比较少，感觉稍显单调。不过当村子慢慢繁荣起来之后相信会多不少的乐趣。跟村民交流，培养感情也是乐趣之一。总共有77个NPC村民，大多都有着不同的性格，不同的喜好。这就有点像是《动物之森》了。

除了村子里的任务，出村探险的任务也是有的，而且算是这个游戏的亮点。玩法相对简单：参加任务的艾鲁猫会自动前进，当碰到情况时，它们会提出各种简单的行动方案（头上出现提示），让你根据情况来按键选择，比如碰到怪是躲还是打或者逃走等等。一般队伍中要有不同职业的猫才会提出不同的行动方案，否则只有一种方案的话那任务过程既不会有什么变化了。所以想要出村探险，还是要先发展好村落内部的设施，吸引更多的NPC进来定居才行，这也是最主要的游戏内容。

最后想说明一下就是这个游戏在本期截稿前一天才刚刚发售，所以这篇点评的文章只能点到一些皮毛。建议所有喜欢玩《怪物猎人》的朋友有条件都玩玩这个游戏，因为到时候跟MHP3联动有道具拿啊。



茶色毛的艾鲁大脑袋后的花纹正好组成一张脸，很像囧但又不是囧。



小猫们的目标是偷蛋，还是不要吵醒雌火龙了，慢慢爬过去吧。

NEW GAME CROSS REVIEW

Pocket Gamers

掌机迷编辑

近期游戏点评

幻想传说 换装迷宫X

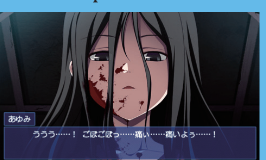
（テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス) ）



PSP ●NBGI ●RPG ●2010.8.5 ●1人

尸体派对

（Corpse party BloodCovered: ...Repeated Fear ）



PSP ●5pb ●AVG ●2010.8.12 ●1人

硬核



《重装机兵3》的内容非常丰富，本期攻略由我来做，游戏的同时又觉得时间不够，一些东西本期放不下，还有一些没来得及研究。近期很有诚意的一个作品。

幻想传说 换装迷宫X：7

一个游戏其实是两个游戏，之前也有不少游戏送什么8位怀旧游戏，但这个附带的仍然是PSP级别的游戏。“换装迷宫”部分重点的服装有80多种，量是足够了。“幻想传说”部分则是按照现在流行的“传说标准”追加了很多新的系统，还有新角色，也不错，可以说是给《幻想传说》画上了一个完美的句号。当然这只是猜测，谁知道官方到时候会不会又复刻这个。

尸体派对：6

也许是为了再现PC上原版游戏的风格，PSP版的游戏仍然是2D的俯视视角。虽说这游戏恐怖的感觉是日式的气氛的营造，并非那种对感官强烈刺激的恐怖，但这2D的画面怎么也要让恐怖感打不少折扣。背景音乐的选择很有意思，并不是那种阴森的音乐，让我想起了恶魔城。对剧情感兴趣可以去看漫画版，我感觉比PSP的游戏版恐怖。

平射炮



暖洋洋的艾鲁村在截稿前发售了。游戏慢吞吞的节奏真是符合“暖洋洋”的感觉……实机的画面真是不错，再次对年底的MHP3充满了期待。感觉猫猫的说话声很猥琐。

幻想传说 换装迷宫X：8

相当于同时出了两款《传说》系列游戏，都不知道先玩哪个了。两作都保持了《传说》系列一贯的爽快战斗，一开始就能够打开全手动操作选项（相信大部分人都会选择手动操作的），不用熬过开始那段操作不畅的时间。《幻想传说》里那些新增加和改进的系统让很多原作的饭丝泪流满面，玩过那么多新的传说之后再去看原点，在动作方面会不适应，现在好了。

尸体派对：8

游戏开发厂商5pb显然技术不行，本作的插画很漂亮，而游戏画面相当糟糕，也就SFC时代的水平。而游戏的强项是庞杂的故事细节和人物关系，还有精美的插画，这就让本作的质量很高。如果说可以忽略画面，操作手感应该提高一些，实际也不太顺畅。可以想象，如果用3D来开发这款游戏，恐怖感将直线提升。

剑纹



这段时间PSP游戏爆发，大作不断。截稿前艾鲁村和皇牌空战都发售了。网上也有了下载版。如果紧跟新作，任谁都玩不过来，还是先玩手上的吧。想要玩得好就一个个来。

幻想传说 换装迷宫X：8

传说的质量还是有保证的，毕竟作品众多，早就积累了开发经验。本作是传说系列中的幻想传说的分支系列“换装传说”系列的最新作。这么说真有点绕口，可见传说家族的强大。虽然本作是换装迷宫，但包含了幻想传说老版本，让人感觉超值的同时，也让新玩家可以玩到两个不同的游戏。X的内容丰富，战斗系统保持了传说的爽快风格，而行走路线则是经典日式风格。

尸体派对：8

另类的AVG游戏，经典的冤魂复仇故事，可画面是日式萌系风格，这就形成了一种很强烈的冲突。当然，用户目标也很明显，就是给喜欢萌同时又喜欢恐怖AVG的同学的游戏。游戏的故事相当负责，角色之间有很多关系，但游戏时众人分开行动，然后故事相互重合，交织成了一个异常饱满的故事。玩到PSP版才知道有PC版和漫画，看来血统不错。

初音未来歌姬计划2

（初音ミク -Project DIVA- 2nd ）



PSP ●SEGA ●2010.7.29 ●MUG ●1人

7

Fans向的作品，初音饭、音乐游戏饭、JPOP歌曲饭，有机会的可以试试。2代改进了前作不少缺点，加入了新曲、新人物、新的按键系统等等，喜欢1代的2代不会让你失望。如果没有玩过1代，直接玩2就可以了。我作为伪饭就想看看PV，结果发现还要进入个人的房间之后才能选PV鉴赏，而不像前作可以直接在选歌的时候看，不明白为什么要这么改。

9

PSP版的一代获得了意外的好评，之后推出了资料片，所以刚刚发售的二代大幅强化了系统。游戏的玩法就那样，还是练眼力按键的音乐类型；而大家关心的内容方面，二代让人放心，歌曲数量、人物造型（服装）等内容非常丰富。游戏难度也合适，分为几个难度等级，适合不同的操作水平。制作精美的一款Fans向的游戏。

8

游戏的内容丰富，采用了音乐游戏玩收集这一经典模式。除了初音，还包括多个其他虚拟人物可用。每个人又有不同的服饰可以打出来使用，长时间游戏也可以保持新鲜感。甚至读取游戏的画面也有好几百张插画，玩很多次也几乎不重复。而音乐游戏尽量简洁这点，本作实现的不错，附加内容只要不停地打歌曲就可以获得。

伊苏vs空之轨迹

（イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ ）



PSP ●Falcom ●2010.7.29 ●ACT ●1人

7

故事模式的设定很难让人满意，5个角色每人都有自己的故事模式，但是实际故事只有一个，怎么也要让两个不同游戏中的角色有着各自不同的故事路线吧。而且剧情对话不能跳过，最多是一段一段的按掉对话，玩过第一遍之后肯定会觉得节奏慢了。NBGI的《传说》系列已经有类似的多角色穿越到一起乱斗的游戏了，这个《伊vs空》看起来就有点像。

8

游戏的战斗采用的是《伊苏7》的系统，符合大乱斗游戏华丽、简单的特点。诸如等级、商店之类的要素都和NBGI的游戏TOVS很像。故事模式比较简单，就是那么多角色却只有一个剧本感觉有点弱。4人对战的时候由于人物比例有些小，各种特技效果又华丽，乱起来的时候容易找不到人。音乐超赞，大量系列名曲登场，还有诸如壁纸、PV之类的收藏要素。

7

一款大乱斗类型的游戏，并非伊苏系列的正统游戏，可以当《零之轨迹》前的开胃小菜。不知道是不是受到传说系列的启发，Falcom让伊苏RPG中的众多角色也来一个乱斗，包含了十几个可选人物和众多援助角色。游戏的战斗效果华丽，音乐也很棒，而系统略感单调平庸。故事模式的内容很薄弱，而多人对战显得有点乱，基本上也是粉丝向的游戏。

重装机兵3

（メタルマックス3）



NDS ●Kadokawa ●2010.7.29 ●RPG ●1人

8

好久没有玩过在剧情流程方面有这么高自由度的RPG了，美式RPG很多这种自由的，但日式有名的貌似也就《重装机兵》系列了。探索非主线任务的迷宫非常有趣，找到的各种奇怪的道具非常多，细节设计得很好，让人有比较真实的感觉。游戏缺点是各种系统的界面做得不够人性化，另外大地图设计得也不够好，你会发现很多时间都浪费在了移动上。

7

游戏的自由度高，体现在“愿意去哪，不愿意去哪”这种程度，可一旦接受了任务，完成任务的方法变化倒不是很大，所以仍能感受到日式游戏的细腻风格。很小的死亡惩罚让你离开故事主线到处探索没有后顾之忧，死了大不了花点时间花点钱，不会Game Over白玩好几小时。游戏的世界观也很吸引人，战车的组装，多种不同职业的组合都很有意思。

8

超高自由度的日式游戏，非常难得，凭这点就不应该错过。老玩家很期待的作品，和2代隔得时间很长，好在游戏的质量很高，并不是靠牌子骗钱的游戏。本作很大的乐趣来自道具和战车组装要素，就像硬核说的，本作很像家用机的《辐射3》，高自由度和道具系统结合，让人有玩下去的欲望，并且不受太多限制。

百度掌机迷贴吧吧刊 主编ZXZ·BOKU访谈

文/剑纹



百度掌机迷贴吧建成已久，那里活跃着一些热爱掌机的同学，平日里发发帖灌灌水，其乐融融。暑假期间他们自发组织了一次别开生面的活动——制作吧刊，刊物的内容自然还是掌机为主。而这期间，剑纹我正好闲逛贴吧，看到他们缺人，顺便就COS了一把美编，给吧刊排了一些页面（其实拜托宇部排了不少）。吧刊主编ZXZ•BOKU（以下简称BOKU）是我们的老朋友了，完事之后我又找他问了一些问题，目的是记录一下同学们的这次青春期发育。

PG：怎么想到做吧刊的？

BOKU■：开始时看到吧主在贴吧上发帖，于是就很热血想要参加。记得是快要放假了，听naocanlu说想看吧刊的人挺多的，但是真正做的就比较少。于是抓人计划开始了。刚开始是一些对掌机迷很热血的人加入，呵呵。想到要做吧刊，很自然的是喜欢掌机啦。为什么会是掌机迷而不是掌机X呢，貌似也是一种契机吧。记得最开始时看的是掌机X，后来才开始看掌机迷的。掌机迷一开始就给人很热血的感觉（囧rz）。认识并且一直买下去是一种偶然，其实也是一种必然吧。制作吧刊可能也是因为如此，和对掌机迷的爱吧。

PG：什么时候开始做的，讲讲做之前的准备过程吧。

BOKU■：没记错的话应该是7月11日，一直到8月5日，一直是匆匆忙忙的。准备过程嘛，开始根本没想到自己会成为主编。准备自然就是联系稿子啦，征稿之类的。真正的准备是后面制作吧（就是因为后面制作，才莫名其妙变成主编的）。

PG：成员问题怎么解决，最初都联系到了谁，大家都坚持下来了吗？

BOKU■：最早有naocanlu、真冬、光皮、随想、苦死泽，还有我拉的一些稿子外援 。94童鞋（苦死泽）后来因为上课所以就退出了。貌似一直在某个角落支持着大家，并画着河蟹的圈圈.....后来的嘛，拜托剑纹发的小编募集帖还真奏效，又来了几个，虽然有的是酱油，但酱油活跃气氛还挺管用的，呵呵。最重要的是后来的几个中也有帮了大忙的。神秘的堕天使虽然不经常出现，但是美编工作尤其卖力，质量也很好。大家都很努力，放弃的自然没有啦，基本都坚持下来了。还有后来有了新PG小编的支持和帮忙，这也是最大的动力了。

PG：你在其中负责什么工作？

BOKU■：我嘛，一开始就是我策划。看到大家想看经典杂志

型的，而且还要模仿，于是就翻了以前的掌机迷，第一期大部分栏目就是参照03年的PG1啦。还有就是联系稿子，征集稿子，联系访谈对象，审核稿子这些的。最后就是安排大家的工作了。虽然开始时手忙脚乱的，但还是坚持做下来了。这也是这次最大的收获吧。

PG：你理想的吧刊包括哪些内容呢？

BOKU■：大家喜欢就好。和一些人的想法一样，喜欢经典的掌机迷的形式，内容自然不要严肃，不要偏激。现在倡导和谐嘛。

PG：你理解中的刊物应该怎么做？

BOKU■：这个一直都很困扰。杂志我认为先要想想做成什么类型的，什么栏目，和需要的气氛。这些自然都要关注大家的呼声和需求了，有了方向就不会不知所措。接下来就是要根据大家的需要来寻找素材，就是联系一些稿子和相关对象。当然也要组织大家写一些原创的东西啦。必不可少的就是注意大家的情绪了，一直保持和谐的气氛。说得简单点有人才能做。截稿完就是安排美编的排版了。到后来才意识到可以在截稿前先排完的（囧）。最后导致延期，我的错啊，我的错。放在最后的，也是最重要的，也是创刊一直疏忽的，就是广告宣传。第二期一定着重宣传……

PG：具体做的时候情况又是怎么样？

BOKU■：开始时稿子很少，一直以为做不下去了。后来大家拼命的收集，拼命的写，虽然最后感觉不多，但排版时还是超了。开始时收集了很多素材，用到的其实不多。资源没好好利用这也成了败笔。最初人员集结时，最先想到的也就是组建编辑部，具体的就是一个Q群（107620996，大家可以到这里下载吧刊电子书版），一个公共邮箱，还有就是传说中的秘密基地了，呵呵。开始安排工作时很混乱，对大家擅长的都不很了解，有的东西这个会那个不会，这个不会那个会，这个自愿做什么那个要搞什么，一直搞了好久才清楚。给了大家挺长的一段时间准备稿子。最后审核，有时候卡住了，说得最多的就是到底怎么搞啊。于是就迷迷糊糊的准备好了。后来到秘密基地发帖安排美编的工作，美编

ZXZ•BOKU 18:43:33
那做完发过来吧
naocanlu 18:43:40
好的~
ZXZ•BOKU 18:43:48
呵呵辛苦了
naocanlu 18:43:59
没有~
ZXZ•BOKU 18:45:59
naocan做完吧刊想干嘛呢~~
naocanlu 18:46:47
就回到以前那样啊 等待下期制作
ZXZ•BOKU 18:46:57
呵呵 好伟大啊
naocanlu 18:47:25
有空的话也想学点制作技巧
ZXZ•BOKU 18:47:44
呵呵 我也是啊 不然美编们太累了
ZXZ•BOKU 18:48:08
这次多亏了有剑纹和大家帮忙呢
naocanlu 18:48:19
是啊
ZXZ•BOKU 18:48:52
等会一起把你那个以前小熊的头像发过来哈
naocanlu 18:49:07
额~好的~
ZXZ•BOKU 18:49:05
毕竟那个深入人心啊
naocanlu 18:49:32
嗯 我早起有个头像十分但疼
naocanlu 18:49:35
早期
ZXZ•BOKU 18:49:42
呵呵 不打扰你了 掰掰
naocanlu 18:50:01
马上就完了 我昨晚就发过来~
naocanlu 18:50:04
做完
ZXZ•BOKU 18:50:18
嗯 等会再见哈
naocanlu 18:50:44
嗯 好的~

编者手札

本栏目就是为大家介绍一下制作期间编辑们的感受和他们身上发生的事情~可以让大家更加了解编辑们的工作环境和条件吧~

ZXZ•BOKU

好了，我先来了。说说吧刊编辑的历程吧，开始时吧刊参与的人很少很少。一直无法分配工作，后来剑纹和naocan的帮忙在吧里大招人员，我也发动人脉寻找人才，总算是找齐了各位编编。大家便开始忙碌了。后来BOKU便去做火纹的攻略，由于中途流程失误，导致多花了1天的时间。攻略写的不咋滴，能看便行，能帮上各位点忙，那就更行了。说到编辑过程中虽然随想、堕天使、剑纹等人很忙，但是他们却能抽出时间参与，真是十分的感动。由于开始到最后一直做的是分配任务的工作，所以不知不觉就变成了主编。说来惭愧，开始时是手忙脚乱的，不过做着做着便出了感觉，这也是这一次最大的收获了吧。总之吧刊能出，始终是要感谢各位编辑人员付出的汗水，也要感谢各位读者的支持。要是各位有想参与下一期或者今后的制作的就联系naocanlu和我吧，人多力量大。最后在此做一个广告，招募喜欢掌机的童鞋加入该群107501763，人数已破百，快来哟~~

NAOCANLU(naocanlu)

啊呜~~大家好呦~我是这次的编辑脑残熊~我主要的工作就是~呃……打杂吧~其实主要负责的是吧友访谈 我准备了挺久呢~希望大家看到后能够喜欢啊~要说这期间发生的事嘛~可能

41

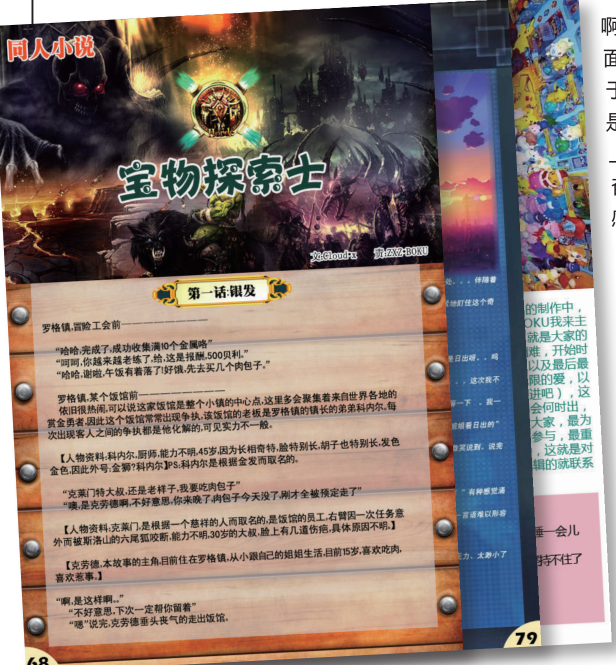
中有一个是快高三的童鞋，她主动要求工作实在感动啊。可能是网络的关系，美编工作也一直替来替去的，但是最后还是完成了，当然还要谢谢她啦。一直缺少美编，所以这也是制作中最痛苦的事。总而言之，言而总之终于完成了，哈哈。

PG：第一期用多长时间做完的？

BOKU■：前期准备工作不算，7月11日开始到8月5日剑纹给我完成稿，大约26天吧。白哥辛苦啦，大家辛苦啦。

PG：用一段比较长的时间完成，刊物（电子刊物）内容方面的时效性可能会不足，你觉得怎么处理比较好？

BOKU■：攻略写成研究或心得的形式，就有很强的时效性了。有些大家怀念的，比如经典游戏，这些几乎没有时效性的可以适当添加一些。时效性强的可以放在后期制作，这个是在找新闻时想到的。不过也可以找些调侃的、KUSO风格的新闻或素材。大家可能看过也可能没看过，最重要的是挑选时的眼光啦，真正KUSO的调侃很吸引大家的，就算看过也会莞尔一笑吧。呵呵。



PG：满意吗，如果100分满分，你自己给第一期打多少分?

BOKU■：85分吧。吧友们都挺支持的，这个也是大家辛苦的回报吧。如果不出很大的意外，会一直做下去的。

PG：你觉得在哪些方面有欠缺?

BOKU■：开始时没做广告宣传，没做广告囧……欠缺比比皆是。首先没有认识到吧刊啥样，后来才知道是右侧板块中的一个，上限只有30页。所以明显超了，第一期就因此搞成了网页版。文章的插图太少，有些新闻觉得太长。主要的贴吧成分太少，无法体现吧刊的主题，这也是吧刊形式上纠结的一个问题。做成经典杂志型又辛苦，又要压缩，这也是问题。所以下期改版是果断的选择。

PG：看到成品后，其他成员的感觉怎么样?

BOKU■：刚做完时一下子放松了。呼，看着这个兴奋啊。看着100多页的成果感到十分的欣慰啊。这就是爱和热血。其他成员么（下面是原话）：naocanlu：大家辛苦终于有成果啦（开心的表情）。随想：是我们的成功？！第一感觉，终于赶上了。rockmomzx：第一个感觉，兴奋！！苍雨：（一个很猥琐的表情）感觉很好……

PG：给大家说一两件制作过程中印象深刻的事吧！

BOKU■：最深刻的就是到完成的那一天。Naocan退出了贴吧，到后来才知道，想留他的时候已经走了……不过又回来的就是囧rz……最后美编的工作出了些问题，一直发帖联系，传说中的美编也因为手机流量耗尽消失了。不过最后还是带着完成稿回来了。其实吧刊的时间是很宽松的，就像轻音一样，大家轻轻松松，快乐的聊天，聊着聊着就做完了（我在说什么啊，囧)。其中最深刻的聊天就是猜大家的真名（囧rz）。要说最深刻的就是几个小编吧，伪娘化的naocan，腹黑又经常消失的随想，喜欢刷屏的震动（真冬），会说一些奇怪东西的苍雨，倒时差达人光皮（据说Q号被盗，到现在一直有阴影），很少出现的神秘人物老玄和堕天使，还有就是极度普通的我啦。

PG：俗话说万事开头难，第一期就这样了。下一期有什么打算?

BOKU■：如上面所说到的，创刊号没有很好的认识到什么是吧刊，所以改版是果断的选择。目前因为某些原因定为月刊，形式会采用网页和贴吧右侧板块结合的方式。最重要的是大家的支持，这才是我们做下去的动力。大家要关注掌机迷贴吧，也要来关注BOKU的掌机群呀（107501763）。

PG：感谢接受采访，祝吧刊越做越好，也祝你学业顺利。

BOKU■：哈哈，多谢。快开学了，BOKU在这里祝愿新PG越办越好，争取征服宇宙，哈哈。也祝愿各位同学开开心心的迎接新学期。

主持/平射炮

玩家谈(5)
掌机在你手上常用来干什么

暑假就这么过去了。对于没有暑假的小编来说，开学只是意味着路上多了一些穿着校服的小男生和小女生。下个月索尼的主场TGS游戏展就来了。看看索尼到底有PSP2，还是PSP4000还是PSP手机吧。又到了掌机新旧交替的时代，希望发生一些好事。另外，本期参与玩家谈的朋友居然都不愿意放照片，集体低调……

（本栏目报名邮箱pgmagazine@yeah.net）

[问 题]

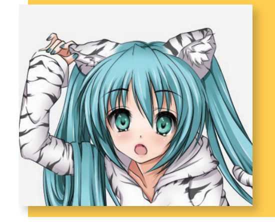
1，看Chinajoy了吗，说说感受吧！（没去现场，网上也没看？）
2，你有暑假吗，这个暑假是怎么过的？
3，你有什么掌机？别BS我，这个问题很重要。
4，怎么买的这些（个）掌机，说说当时的经历吧。
5，最近有什么购入打算吗？还是掌机方面的，主机和配件都可以说说。
6，用过网购吗？有没有一些不平常的经历（不用说具体的店铺）。
7，最近在玩什么游戏或打算玩什么，还是说掌机的。
8，想想你最长的一次连续游戏时间。玩的是什么游戏，连续玩了多长时间。
9，既然是玩家，广义上来说，你应该也在玩一些非掌机的东西吧？
10，除了玩游戏，NDS和PSP在你手上最常用来干什么（两个都有的话，请分着说）

Question



●小飞
本人小飞（不是小费！），别看我今年才14岁，但我确实很喜欢电子游戏，尤其是掌机。目前已有6年游龄，虽然知道还很年轻，但我一定会努力，朝着我挚爱的掌机事业前进（卖游戏机......)。我是任饭，拥有FC、GBA、NDS、NDSi的标准任饭，现在期待3DS。最喜欢的游戏是口袋妖怪，但玩过很多游戏，也尝试过研究游戏，以RPG和AVG为主。

【1】没有去过CJ，因为天朝的东西实在没有兴趣，我只关注E3，连TGS都不太关注。
【2】学生党当然有暑假。其实只是坐在家里看电视、玩掌机。我实在不认为假期作业可以算暑假的一部分，不过开学就是初三了，这个假期还是很辛苦的。
【3】我有NDS和GBA的，PSP可能不会入手了。不过3DS必买。除此之外好像还有GBC，后来也忘扔哪了。
【4】其实攒钱很简单。平时考好，然后跟我妈说DS有益学习就行了，比如脑白金和雷顿教授，逆转裁判也行，现在家长谁不看学习成绩？
【5】3DS绝对买！配件就只有烧录卡了吧？我一直是用R4的，不过因为出了点问题，可能近期购买一个DSTWO。这卡功能多，虽然有点贵，但还在我承受范围之内。
【6】当然，不过不经常使用。网上买过正版游戏《口袋妖怪魂银》，还有游戏王的决斗盘和卡。不过平时网购是买书为主。有一次买书掉了一页，结果我把这事作成了“维护消费者权益”网购的注意事项，在全校直播。
【7】最近一直在玩魂银，超杀时间；同时也玩火纹，闪电十一人也不错，牧场物语和勇者斗恶龙也一直在玩。近期游戏挺多的。不过除了魂银，最喜欢的就只有幽灵诡计了。谁让我是逆转老玩家呢！抽空给掌机迷投个逆转专题吧！呵呵。
【8】《口袋妖怪金》（不是心金）一天玩了8小时，晚上躺在床上还玩。游戏总时间至少200个小时。后来再也没有一款游戏有让我玩这么久的魔力了。而且也没有那么多时间。口袋妖怪系列也是从那时成为我最喜欢的游戏。
【9】除了掌机就比较少了。以前玩一些电脑的单机游戏，像魔兽什么的。网游一向不玩，像4399这类的一概不碰。毕竟掌机是我的最爱，家用机也还行。
【10】掌机就是为了玩游戏的，这是我一惯的看法。再加上我没有PSP，所以也没有什么娱乐的东西了。不过等我有了3DS之后，可能用来看电影。其余的就没有了。



●萌喵

大家好，咱是萌喵。今年21了。作为一个从5岁就开始接触游戏的人来说，游戏几乎成为了生命中的一部分。但是别看我这样，基本还属于LU一族（不知道LU是啥意思？那你大概就是LU了。小编炮注。）从小到大，从FC到现在的PSP，基本都收集齐了。不过可惜的PS2还有XBOX因为家里一直反对所以没有买。游戏一般都比较倾向RPG和ACT，对于人设和剧情有爱的游戏都不会放过=w=

【1】嘛 ，其实对这个东西并不是很感兴趣，朋友的看法是其实CJ就是去看美女的……不过E3倒是关注了点，毕竟是生化的饭，据说3DS的生化是即时演算，超期待中。

【2】自然，虽然大二但是还是学生党嘛。假期想做的事情很多，接着尸体派对PSP版的发售好好的把贴吧发展了一下，现在居然已经130多会员，心里蛮高兴的。顺便把攻略和研究都做完了，贴吧的视频和图片什么的也都完善了一下。本来还想去学学日语的，但是突然发现假期已经剩不下几天了……（天之音：明明你睡了二分之一的时间还有脸说！）呜，假期过去就是大三了，以后估计也不会这么闲了（沮丧……）。

【3】嘛，小时候的FC（手柄和电源线不翼而飞……），之后的SFC（依旧是怨念的手柄），然后初中的GB与GBC（咱的金银啊……），初中毕业的GBA（被哥哥抢走了）之后高中的NDS（被某混蛋摔了下，中间连接的地方断了一截），还有大学后的PSP……PS什么的在当时基本去蹭朋友的玩，PS2也是，虽然很少出去玩，但是依旧坚持花钱在外面把生化4的PS2版通了，自然是全要素收集完毕（V手型中……）。

【4】嘛，毕竟咱不是能省钱的人，所以这些东西，一般都是家里给买，不过买的时候总是定下许多不平等条约，各种割地赔款……FC那东西其实开始是打算买学习机，但是大家都知道其实没什么区别。GB是自己存钱买的，GBA则是和家里说这东西能看电影（弥天大谎），NDS则是生日礼物，老爸送的。PSP是过年的时候，舍弃了手提电脑选择的。现在其实蛮后悔的，咱的手提什么时候能到位（望天）。

【5】说到购入，其实还是想把NDS重新买一台，前面没说，以前买的那个是神游……老爸自己挑的，估计被JS骗了，带回来了神游和银河战士的卡带。但是那东西是GBA的啊混蛋……嘛，不过就当支持国产了（泪目中）。如果3DS便宜的话，也许会考虑入手3DS，我对掌机上的生化危机还是很怨念的……

【6】要说网购的话，其实并不敢买太高价格的东西，因为怕被骗，毕竟这社会骗子太多了。一般就是买些点卡或者充值卡什么的，不过就这样也遇到了骗子……被骗走了100，钱真的不多，但是骗咱的还是某个钻石级别的卖家，这信誉等级其实也算蛮高了，但是不知道为什么要这么做。当时狠狠的郁闷了一通，然后没办法找的别家再买。耽误了很多事情。朋友买乐器据说也碰到了骗子，不过被他成功的找回了钱，要不就要赔近千的“私房钱”了。所以网购还是要大家注意点，看好再拍。

【7】自然还是PSP版的尸体派对，从PC版就开始对这个系列关注，出了漫画也开始有了些人气，于是开始试着写PC版的攻略，而在8月12号发售了PSP版后更是让这个游戏的人气飙升，趁着这个机会也重新把PSP版的攻略写了下。因此假期过的蛮充实的。其他的就是回顾下老游戏。约束之地出了汉化版，咱记得很多人都对这个很怨念，现在可以玩到汉化版了，相比很多人都会觉得很开心，另外要说的是葱娘2.。这么有爱的游戏，真的是你不能错过的，尸体派对完毕后就专心的玩葱娘了，咱的镜音啊，咱的炉心啊（星星眼）。

【8】以前的记得不是很清楚了，印象最深的是一年前，去朋友家，然后和她一起玩仙剑3，大家都知道仙剑3的剧情还有迷宫其实是很被人诟病的。但是朋友也算是仙剑的大粉，所以拉着我开始通关仙剑3，整整两天啊，我们没有合眼一直练级过剧情。直到最后景天后宫了，我们才关的电脑，之后昏睡了1天多才起来，那时候真觉得浑身都散架了……最近则是玩尸体派对，为了第一个写出CP5的攻略，端着PSP从早晨8点到第二天的6点，当然中途睡了几小时，终于把难点突破，感觉其实玩多久都不是问题，主要你要对你现在玩的东西有爱。

【9】非掌机的话，咱想很多时候都是想到了网游吧，毕竟这个行业从开始的不景气到现在火热朝天，转变的很大，咱也是个某脑残游戏的玩家，

但是现在也很少碰了，最近回归单机了，但是怎么提不起兴趣，花了一天下的游戏，玩了不到5分钟就烦了，可能是对游戏的爱少了很多吧，难道是咱老了？（捂脸……）

【10】NDS还是要玩游戏的嘛，毕竟NDS的游戏性这么强，等之后再买一台NDSL的话我就去把火纹和LOVE PLUS下了然后好好的玩下。至于说用NDS看电影，那还是不如用PSP呢。下半年是PSP玩家的福利，各种大作都要发售，说实话真的蛮期待的，这样看来PSP就能摆脱这段一直用来看电影的日子了，不过在那之前还是要把喜欢的游戏重新塞进小P，然后好好享受一番呢。就这么多了，希望开学的大家都能开心。有空请来百度贴吧尸体派对吧做客（光速闪）。



●犹豫望见了无聊

“我是谁？怎么你们PG也要检查身份证啊，我这两天可是没少被查证。”（剑纹乱入，“兄弟，我也被查啦。”）“对了，我认识剑纹，和他在秋秋上交流过下片心得，所以咱们也算认识，你得让我参加玩家谈栏目啊。”“不过放照片这事再议，吓到小读者不好。哥有自知之名。”……（以上的秋秋记录为此人的介绍，小编炮注。）

【1】看“秀沟”算是看Chinajoy么？如果算，那我就是看了。不过我没去现场，看真人都懒得去，就上网看了看照片。

【2】我退休了都，天天都是暑假。怎么过的？热着过呗！俺们这个破地方还TMD没事总无预兆的停电，让哥看不了片、玩不了游戏、听不了歌，最主要的是影响学习啊......

【3】说正经的，我有PSP和NDS，还有iPhone，打算过段时间买台WP7的手机支持微软。

【4】PSP买的晚，大概上市一年多后买的。NDS比较早，2005年买的，玩了两年挂了，不是我弄坏的，是被我的“兄弟”（狗名）扒拉到地上，被他当狗玩具蹂躏了......只能再买台新的。当时NDSL刚好出了，我就准备去买NDSL。当时比较有意思，我本来是去买NDSL，看到PSP2000不错，试了试，加上老板在旁边忽悠，就又买了台PSP2000。以前看过一个新闻，香港一大妈上街买菜，不小心买了一栋楼。当时我觉得她二，其实一样，谁都保不准有犯二的时候。

【5】没了。我后来又买了一台PSP3000，这个属于买后悔的东西，刷机真不爽，别的跟2000又没啥区别。DSi买来没怎么玩，还不如DSiLL玩得多呢......目前的掌机都买齐了，配件也没什么需要的，买主机时买个包，买个贴膜就足够了。裸奔的到处都是，不用都可以。哦，如果3DS能最近发售的话肯定会买，老任做掌机游戏还是有一套的。NDS好久没老任的游戏玩了，只能等3DS。

【6】倒是经常网购一些办公耗材。我的掌机都是去店里买的，以前没那么多事，尽早买机贵就贵点，不会买到翻新机。游戏机这种东西就是一次性投资，在我朝又不玩Z版，花点钱买个主机，以后玩几年都不怎么花钱。我想不起来需要经常买什么，更别说网购了。所以我不可能有什么经历。不过如果现在买机器，应该会考虑网购，一是经常网购别的东西，多少有些经验了。二是感觉现在实体店太黑，翻新机多，要不就是卖高仿。我那个PSP3000的电池就是假的，开始没注意，用了一段时间发现还有电量就自动关机......

【7】初音2啊，多萌啊。别看真人只能萝莉几年，游戏就不一样了。等我变成大叔（你不是说自己是大叔么？小编炮注），初音也还是长腿萝莉，这就是电子游戏啊。

【8】NDS的俄罗斯方块，以前和小日本联机对战，战了一天，中午饭都没吃。总共十几个小时，是我比较长的连续玩的游戏。刷怪物猎人的时候也比较长，经常一玩5，6个小时。

【9】多了去了，大叔有爱的东西多了。比如偷看mm那啥，猥琐过路那啥......（省去几千字）。这里说不开，以后给你们投稿吧。

【10】NDS基本就是玩游戏，Moonshell刚出来的时候看过电子书，后来试过播放MP3，不过仅仅是出于好奇试试看，没有继续用。经常用PSP听MP3，一般是在家里睡觉时听，偶然看看激情小视频。iPhone外出携带，路上听歌。PSP GO几乎只用来听歌，索尼脑残加个电话功能会死啊。



文/硬核

关于游戏版权的那些事

"盗版游戏咱们都了解是啥，如果你真的不确定自己是否在玩盗版游戏，可以这样看：如果你玩NDS的时候是往一张小存储卡里拷文件，然后放到烧录卡里再插入主机游戏，你多半玩的是盗版游戏。或者玩PSP时也是往一张存储卡里拷文件，然后直接插入主机直接开始游戏，这些也几乎都是盗版游戏。在我们国内游戏业的这种现状来看，盗版依然是主流的存在。可怜的游戏玩家们或者偷偷的玩，绝口不提盗版之事，或者搬出"国情"之类的理由来为自己的行为辩护。然而盗版游戏是不对的，正版游戏的版权是需要保护的，你不能不同意这一点，对吧？如果你表示不同意，也许你应该了解一下版权的重要性。

到底什么是版权呢？我可以上网找一段版权的定义写上来，虽然我并没有侵犯刊登这条定义的网站的版权，但这对我的文章并没有什么好处，所以还是举个通俗的例子吧：你花费了很久的功夫写了一篇稿子准备投给PG，结果别人把稿子直接抄走了并且先投给了PG拿到了稿费，你的心情能好么？这个例子只能说明很小的一部分情况，但一般来说受害者的情况都是差不多的，既然工作得不到回报，那谁还愿意去搞这些工作？所以在文化产业相对发达的国家，版权的保护做得都是比较好的。但是我们仍然能看到很多这样的新闻：

"兵库县警察生活经济科和尼崎南署于2010年5月24日逮捕了一名涉嫌违法著作权法的45岁男性犯罪嫌疑人，他从2009年6月16日开始，以2万日元的价格贩卖改造的PSP主机和装有《真三国无双 Multi Raid》《最终幻想 纷争》《怪物猎人携带版2nd G》《战国BASARA 战斗英雄》《世界传说 光明神话2》几个游戏的记忆棒套装。"

"任天堂近日向澳大利亚法庭提交诉讼，指控一名叫做James Burt的男

性在网上传播《新超级玛丽奥兄弟Wii》的盗版，并要求他赔偿任天堂150万澳元（约合936万人民币）。任天堂在2009年11月就宣称使用‘复杂的技术手段’成功发现了这名‘世界首个’上传《新超级玛丽奥兄弟Wii》盗版到互联网的人。”

也许有人已经看过这些新闻了，但你可能没有想太多。其实从这些新闻里都看出和引申出不少关于版权的有意思的事情来。

玩盗版违法……吗?

第一个新闻里的那个日本大叔卖装有5个PSP盗版大作的记忆棒，被抓了。那买这些盗版游戏的人呢？按照日本现行的法律，他们是无罪的，即使他们明知道这是盗版软件的情况下购买，也是无罪的。至少没有听说过处罚购买盗版人的相关案例。而在中国，从2002年开始实行的《计算机软件保护条例》就规定了个人使用盗版软件也是违法的。当然，这个条例的存在只是说如果你用了盗版的软件，软件公司可以找你的麻烦，要求你赔偿。但至今好像还没有哪个蛋疼的公司会来跟个人用户打官司，而且像很多游戏机上的日本欧美游戏软件根本就没有正规渠道在中国境内发行，不受这一条例的保护，所以咱们玩盗版暂时是安全的。

日本大叔还贩卖改造过的PSP，也就是装入了可以玩破解的自制系统的PSP。这样做也违反了日本的著作权法，因为官方的固件系统也可看成是一种有著作权的软件，这种软件享有“同一性保持权”，一般人不能私自改动它，美国也是类似的情况。而有意思的是NDS的烧录卡，同样是玩盗版，烧录卡就有着一定的合法性。因为烧录卡仅仅是一种外设，它只是绕过NDS的安全机制，并没有修改NDS的任何东西。而且要玩盗版还需要游戏ROM的配合，烧录卡本身并不带ROM。


有些国家盗版是合法的，比如瑞典还有那啥。



你们COS软件，哥COS硬件。

这就是为什么搞PSP破解的那几位大神只能低调的研究，而R4等烧录卡最初却可以公开在日本贩卖的原因。当然鉴于R4的影响力实在太大了，任天堂终于坐不住联合54家日本的游戏公司跑出来以“不正当竞争”为由起诉R4的销售商。日本的“不正当竞争防止法”规定了不得利用技术手段来绕过防盗版的安全机制，2009年初任天堂胜诉，R4在日本也只能转为地下买卖。

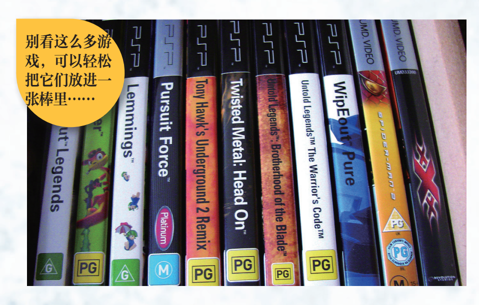
iPhone也有玩破解的，行话叫“越狱”，这在几个月前的美国还是不合法的。不过今年7月美国修改了相关的数字千年著作权法（简称DMCA），各种以运行合法的第三方软件为目的的针对智能手机的破解都是被允许的了，于是iPhone的越狱也变得合法。针对这一解释，有人就表示PSP2000之后的机型都装有skype软件，也可以看成是手机，所以PSP的破解也应该是合法的，除了PSP1000。当然这种说法并不具备可靠的法律依据。

再看看第二个新闻，James Burt上传盗版的游戏被任天堂起诉了，那么那些下载这个盗版游戏的人呢？这应该跟购买盗版是类似的情况。法律条文一般都会说下载违法（日本政府目前还在讨论是否将下载盗版游戏视为违法），但是厂商们真要打击还是会找那些源头和中间环节，效果会比找他们的潜在客户麻烦好得多。

中国的情况大家都了解，咱们继续下面的话题。

盗版使得游戏公司遭受了巨大的损失……吗?

第二个新闻里的那个James就因为往网上上传了一个游戏，任天堂就敢让他赔936万。可怜的James有没有办法赔偿这笔巨款不是我们关心的事情，倒是任天堂提出巨额赔偿的要求很有意思——他们真的指望能收到936万的赔款么？显然不是，他们只是想要表明一点，就是”你上传我们一个游戏的盗版，就给我们造成了这么大的损失。”以儆



别看这么多游戏，可以轻松把它们放进一张棒里……

效尤。但936万是不是有点太多了？这是不是一个合理的数字？

作为游戏厂商会告诉你这根本不算什么。日本的电脑娱乐供应商协会（CESA）做了一个统计，光是NDS和PSP两台掌机，2004年至2009年6年间在日本范围内因为盗版游戏就损失了9540亿日元（约合人民币757亿）。在全球范围内，损失超过3兆8160亿日元（约合人民币3028亿）。这个数字已经很大了，CESA还继续表示说他们这个数据没有把类似于Winny之类的P2P软件传播的盗版算在内，如果要细查起来，还得翻好几倍。在DS游戏中，《口袋妖怪 白金》是盗版数量最多的一款游戏，互联网上有超过207万次的违法下载，损失95亿日元（7亿5390万人民币）。这还只是两台掌机的情况，还有家用机、PC和Mac、iPhone等手机游戏等等，全加起来估计这个要变天文数字了。

真的能造成这么多损失吗？

想知道答案，我们必须先搞清楚盗版是如何给游戏厂商带来损失的。这里引用美国Wolfire游戏公司老大David Rosen 的一些调查研究，首先是关于iPhone游戏的。不少iPhone游戏的开发者发现所有玩他们制作的游戏的用户中，有80%是盗版用户，他们使用越狱过的iPhone就可以从网下下载免费的盗版游戏。但是在美国只有5%的iPhone是越狱过的，很多人根本就不知道越狱这一说。世界范围内这个比例要大一些，特别是第三世界国家。不过在这些国家iPhone的数量也少，所以实际的越狱iPhone数量也不多。Rosen估算大概有10%的iPhone是越狱的。10%的iPhone运行了80%的盗版？这是怎么回事呢？

其实仔细想想就不难得出结论，这只能说明这些盗版用户玩的游戏比正版用户多很多。为什么盗版用户能玩这么多游戏？就是因为他们花费得少。如果没有了盗版，他们就需要像正版游戏玩家那样，花大价钱去买游戏。最好的结果也就是变得跟正版玩家一样，只买少量的自己特别喜欢的游戏。即使你是疯狂的核心玩家，你也不见得有那么多钱去买。各位玩过盗版游戏的朋友可以算一下：你玩过了多少盗版游戏？这些盗版游戏如果都按照正版价格购买，你能支付得起么？在发达国家是这种情况，穷国就更不用说了。所以按照Rosen 的研究数据，iPhone盗版游戏给制作人真正造成的损失，只有10%而已，而不是80%，也就是说可能购买正版游戏的盗版用户仅仅只有10%。Rosen继续研究PC领域的盗版情况，他得出的数据是全世界游戏用户中盗版用户大概占20%，他们是潜在的正版用户，所以PC游戏厂商因为盗版损失了20%的利润。家用机市场也有类似的情况。

日本的掌机市场根据internet.com和goo Research等网络机构的调查，盗版市场也在20%左右。我们按照这个比例来计算一下上面CESA的数据，日本国内因盗版损失9540亿日元，按照一般大作的定价4800日元一个游戏计算，盗版的使用量是1亿9875万份。再按照20%的市场率计算，正版游戏的销量就应该达到7亿9500万份。看看那6年掌机正版游戏的销量，有可能达到这个数字么？所以有理由相信 CESA是在偷换概念。他们把盗版用户等同于“本打算购买正版，却因盗版而放弃正版的用户”，忽略了“如果没有盗版，就根本不会去买这个游戏”的那一些人。至于任天堂的那个赔款要求，算一下可得知那是大概3万份《新超级玛丽奥兄弟Wii》的价格，对于销量已经过千万的游戏来说，这个赔偿要求是合理的。

在中国盗版的情况更加严重，除了PS3主机，其他各种机器可以说都是盗版占绝对优势。对NDS和PSP的用户来说，烧录卡以及破解的自制系统几乎成了大家购买这两台掌机时的标准配置。以国内居民平均的收入水平来说，买一台游戏机都可说是一笔不小的开支，对于没有经济来



在日本卖得最成功的两款烧录卡，R4和DSTT。



据说朝鲜的军队也在制作和出口盗版的任天堂游戏。

源的普通学生来说更加困难。假如盗版消失，大家都选择其他低消费的娱乐项目去了，好几百块一张的正版游戏肯定卖不出多少。所以别看国内盗版游戏这么流行，对那些游戏厂商相对来说其实并没有造成多大的损失，倒是我们买了不少主机，帮他们提高了不少销量。

盗版是游戏业最大的版权问题……吗?

盗版的横行造成的损失虽然没有像游戏业者声称的那样大，但也不小。然而涉及到版权的问题，盗版并非唯一让游戏厂商恼火的事情，还有一种情况也能让游戏的实际销量下降，而且更有趣的是，那种情况还是合法的，那就是二手游戏买卖。

现在大部分以光盘或卡带为媒介的电子游戏和普通的商品不一样，二手货用旧的仅仅是媒介，只要能正常的被主机读取，那么游戏内容是不会有差别的。但是游戏厂商是没办法从普通人之间的二手交易中获得利润的，所以越来越多的人选择从个人或商家手里购买二手游戏的话，游戏厂商也会因此损失一部分收入，这跟盗版是同样的情况。Blitz Games的创始人Andrew Oliver表示说现在一个游戏平均会被交易4次，其中3次是二手交易，这样4个人玩过了这个游戏，厂商却只收到一份钱。而且二手游戏买卖并不触犯版权法，因为转手卖出正版游戏并没有非法复制等行为，这一点有实际的官司可以参考。

在日本1998年的时候由SCE、NAMCO、CAPCOM、KONAMI、SQUARE五家游戏大厂作为原告，起诉贩卖二手游戏的DO！公司。这起著名的“二手游戏软件贩卖诉讼”最终于2002年以游戏厂商联合败诉告终。二手的游戏玩起来跟新的一样，价格又要少很多，所以现在二手游戏交易在哪里都很红火，国内PS3主机因为没有盗版存在，所以PS3正版游戏的二手交易最多。有些地方还有游戏租赁服务，也可以看成是另一种形式的的二手交易。

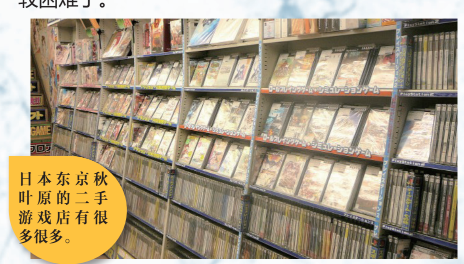
结语

盗版的话题这些年玩家们也没少讨论，但我们也仅仅是谈谈对盗版的看法而已。这么多年过去了，各国打击制造和贩卖盗版行为，加上给人们宣传正版意识这种做法是没有什么效果的。很明显，极高的利润让制造和贩卖的人无视打击，总会有人出来冒这个险。有时候盗版商卖了很多盗版后被人告了，赔钱给原告，最后一算账还是赚了。想让消费者自觉抵制盗版更是不靠谱。



PC独立《机械迷城》的作者将游戏降价，并希望之前玩盗版的朋友利用这个机会“改正错误”。

游戏厂商比消费者更明白这个道理，所以你可以看到现在的游戏厂商除了继续利用法律武器维权之外，也主动采取一系列技术和经济上的方法来维护正版的利益。PS3和PSPGO就没有被破解；XBOX360虽然有盗版，但是你上不了Live联机，或者让你不敢上Live联机，这样游戏乐趣也会降低很多；iPhone用方便的购买方式和低廉的价格让更多的人愿意购买正版等等。还有二手游戏买卖的问题，如今游戏利用网络贩卖的形式也可以基本杜绝。光盘版游戏中也有厂商加入很多网络下载的一次性服务，这样如果你下载了这个内容，那么你的游戏如果想做二手卖出去可能就比较困难了。



日本东京秋叶原的二手游戏店有很多很多。

《掌机迷》出品

据说标题越长看的人越多？

掌机上有着超长名称的游戏



文/硬核

我说你们名字起这么长要人怎么叫啊?!

网上的各种论坛混多了，就会发现一个很有趣的现象：很多人给自己的帖子名称起得很长，以达到在一堆帖子中脱颖而出的目的，认为这样更容易被人发现并点击。如果实际标题实在写不长，他们有的会在标题前面加括号写主题，有的甚至在后面加些无意义的符号，总之就是要长。个人发帖尚且如此，那些精明的游戏厂商给自己游戏命名的时候同样会有类似的考量。于是游戏的名称越来越长……

我在掌机迷百度贴吧里做了一个小小的调查，我问大家“给你印象最深的游戏是哪个？”而且还特别注明了“如果记不清标题全称的话写个大概就行了。”结果参与调查的朋友的回答都是特别的简练。我统计出来的47个有效答案中（截止第33楼），只有11个写出了游戏的完整中文译名，而且这些译名都是本身很短的，最长的游戏标题也不过是《牧场物语 矿石镇的伙伴》。其余的回答要么是中文或英文的简称，要么只是一个游戏系列，并未具体到某个游戏。而且几乎所有的作品都是名作（只有一个“书剑mud”我从来没听过，大概是早期的文字网络游戏。）这说明什么呢？当然不是说明大家懒得打字，要真懒得打字就不会来参与调查了。而是大家只记住了那些游戏好玩的内容，内容是记忆的重点，而不是游戏的标题。你标题起再长，本身不好玩的话也不会给人留下什么印象。

但是现在的游戏名称已经越来越长了，不论是什么原因造成的。特别是日本的游戏厂商，很多二线、三线的游戏公司已经把取长名字做成了促销的策略，甚至一些一线作品也因为种种原因名字上挂着一长串字符。让我们举几个掌机上的日本游戏例子，来看看这些有趣的游戏名称。虽然我有按照名字长短来排名，但大家别太较真，看着娱乐一下就好（我去掉了很多同类的作品，有些名称单纯的算字符也不太公平。）

第10位 タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2 〜バスター・バニーのかっとびだいぼうけん〜

名称字符数：41
机种：GB
厂商：KONAMI
时间：1993.12.22
分类：动作游戏

这部作品的长名称其实不能怪KONAMI，他们只是把英文版的原作出了个日文版而已。原作的英文标题其实只有6个单词，但是翻译成日文用片假名写



出来就变长了，这也是很多日本引进的欧美游戏名称的一大特色。还有最后的“だいぼうけん”就是汉字的“大冒险”，估计当时不写汉字写假名是为了保持标题的全假名，以便让小朋友也能看懂。毕竟这是为低龄用户准备的游戏。

第9位 こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国!負ければ地獄!両津流 一攫千金大作戦!

名称字符数：41
机种：NDS
厂商：NBGI
时间：2010.6.17
分类：搞笑迷你游戏集



这可以说是代表了现在NDS上二、三流游戏，特别是动漫改编的游戏的一种命名趋势。首先是把原作的名称摆在前面，接着是副标题，副标题之后还可以接副标题，甚至可以接一句话，也许暗示了游戏的一些玩法，也许什么也不是，只是为了凑字数。这个两津勘吉活跃的原作名称已经很长很拗口了（中文读起来拗口），后面还加上如此夸张的副标题，但依然不知道游戏玩的是什么。

第8位 東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

名称字符数：44
机种：NDS
厂商：Nintendo
时间：2005.5.19
分类：脑活性化软件



正是这部作品让我意识到超长游戏名称的存在，因为之前的作品名称要么不够长，要么不够有名。这个俗称“脑白金”的NDS游戏两者都占了，40多个字的标题和快两千万的销量，加起来其他游戏都靠边站。续作名称还要长，因为在中间加了一个“もっと”（译作：更多的）。PSP上SEGA公司出品的同样找川岛教授代言的游戏名称也有40个字符。还有也许你不知道，这游戏被分成几个部分在DSi ware上又出了一遍，标题有45个字符，川岛教授的头衔是主要看点。

第7位 家庭教師ヒットマンREBORN!DS フレイムランブル XX（ダブルイクス）超決戦!真6弔花

名称字符数：45
机种：NDS
厂商：TAKARATOMY
时间：2010.7.22
分类：超死气战斗动作游戏



另一个动漫改编的游戏，“DS”前面是原作名，后面的“フレイムランブル”算是表示游戏的副标题，“XX”是指的代数，不过为了不让你误认为这是罗马数字的20，游戏名后面用括号表示了读音“ダブルイクス”（大布鲁衣裤死）。这绝对是日本游戏制作人才会使用的标新立异的套路，类似的还有《怪物猎人》系列坚持用西班牙语来读后面的数字，还写出来告诉你怎么读。至于最后的“超決戦!真6弔花”……饶了我吧，我不看这部动画的。

第6位 ネギま!? 超 麻帆良大戦チュウ チェックイ～ン♨全員集合! やっぱり温泉来ちゃいましたぁ♥

名称字符数：46
机种：NDS
厂商：MMV
时间：2007.3.22
分类：温泉冒险



后宫动画《魔法老师》改编的作品。这个游戏的名称确实有点过了——超长也就算了，在最后加一个“爱心”的符号也是这个系列的传统，但这一作居然还有一个代表温泉的“♨”在里面，原来这个不是封面的装饰啊！还得麻烦美编大哥找个好看的字体把这个印出来。

第5位 絶体絶命でんぢゃらすじーさん 泣きの1回 ～絶対服従ばいおれんす校長ワガハイが一番えらいんじゃい!!～

名称字符数：51
机种：GBA
厂商：Kids-Station
时间：2004.3.18
分类：动作冒险



这个标题又让人一头雾水，絶体絶命でんぢゃらすじーさん是这个系列游戏的正标题，译成“绝体绝命老爷子”。副标题按照他那种风格翻译的话就是“绝对服从baoli校长WUBEI最伟大口牙！！”你能知道什么意思么？至少吸引了你的眼球对吧？这又体现了日语假名的有趣应用，他们可以故意不按照习惯来使用平假名和片假名来造成这种效果。至于中间的那个“哭一回”我看就是用来凑字的。这个迷你游戏合集的游戏在DS上的续作收敛了不少，名称只有31个字符了。

第4位 人生8万7千回の食事を楽しくする おいしく極める食通DS おとなの週末編集部 厳選のオススメ店舗情報入り

名称字符数：52
机种：NDS
厂商：SQUARE ENIX
时间：2007.12.13
分类：美食训练



看封面就知道，他们恨不得用文字把整个封面填满，后面的一顿美餐图只是装饰性的背景。“人生8万7千顿饭”这些字眼则是纯口号性质的。还好官方并没有把封面最下面那一段包含1000、1200、500数字的文字算到标题里面，但你也可以认为这是标题的一部分。不过想想这种软件性质的游戏，也只有这么做了，就跟我们杂志把重要文章的标题写在封面上一样。

第3位 DS山村美紗サスペンス 舞妓小菊・記者キャサリン・葬儀屋石原明子 古都に舞う花三輪 京都殺人事件ファイル

名称字符数：52
机种：NDS
厂商：TECMO
时间：2008.6.5
分类：侦探冒险

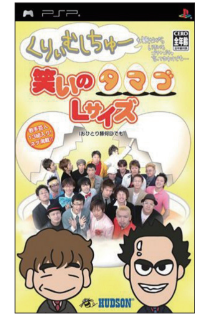


按照常见的日本侦探小说命名法，主标题+“XXX杀人事件”的副标题是可以接受的，这款游戏甚至还将3个主角直接放到标题里，生怕大家不知道游戏所包含的内容。不过玩过这款游戏才知道是将3个人物分成3段剧本，光看标题的话我还以为是一个故事的三个人物呢。

第2位 くりぃむしちゅーも観ながらいろいろゴチャゴチャ言ってますけども…笑いのたまごLサイズ(おひとり様何回でも)

名称字符数：54
机种：PSP
厂商：HUDSON
时间：2006.3.23
分类：网络娱乐

很抱歉我没有玩过这个“游戏”，也闹不明白标题的含义，前面大概是两个主角艺人的艺名，接下来的いろいろゴチャゴチャ就是“很多乱七八糟的东西”的意思，其实整个标题就是乱七八糟的，让人感觉莫名其妙。最后还有括号，玩画外音啊？也许因为官方定义为“非游戏”“非电视娱乐”的新娱乐形式的原因，新颖的标题也是必需的吧？



第1位 SIMPLE DSシリーズ Vol.14 THE 自動車教習所DS ~原動機付自転車・普通自動二輪・大型自動二輪・普通自動車・普通自動車二種・中型自動車・大型自動車・大型自動車二種・大型特殊自動車・けん引~

名称字符数：103
机种：NDS
厂商：D3P
时间：2007.5.31
分类：教育

D3P公司的特色就是“简单系列”，低成本的制作，低价格的贩卖。这类游戏都得靠响亮或者超长的名字来吸引大家的注意，我们这里的排名忽略了其他所有的“简单系列”，否则这个榜单会被D3P占领的。这款学车软件日文名103个字符，翻译成英文的话大概有250个字符，算是创造了游戏史上最长游戏名的记录。名称中大部分都是汉字，大家认识，可以试试能不能一口气读完。我看到标题中间位置的时候，前面有些什么车已经忘了。假如在游戏店里有店员给人推荐这款游戏的时候打算说全名，说到一半顾客都走了。不过至少这标题比较实用，你一看封面就知道游戏内容有多少。



其实不光这些列举出来的超长的游戏名，日本游戏中名称有30几个字符的已经比比皆是。这似乎反映出游戏开发者的不安，他们对自己的游戏没有信心，怕引不起话题没人买，只好当“标题党”，挂上一堆各式各样的副标题。不过各位应该也从本文开始的小调查中了解了一些东西，“标题党”是没用的，希望游戏厂商能开发出更多真正好玩的游戏。

文/平射炮

不是我们的错

本代掌机10个浪费的功能

以前游戏机就是玩游戏的机器，其他功能寥寥无几。后来硬件性能越来越强大，手机、MP4等便携设备的功能多样化成为趋势，掌机再不多加点功能，好像厂商自己都不好意思了。其实功能多让人感觉值，吸引玩家购买的同时，没准还能占领其他领域（眼前的例子，iPhone占领掌机）。就拿本代掌机来说，PSP和NDS都有n多个乱七八糟的附加功能。但是，毕竟玩家是以玩为主，咱们读者都是为了玩游戏买掌机的吧？想想除了玩游戏，你还用过什么功能？别说xReader或者Moonshell啊，那可不是官方搞的。本期咱们就来看看下面这些功能，看看你忽略了几个。

10，多人联机功能

也许你会惊讶，小编我怎么把这个功能列上了？联机功能可是掌机区别于家用机最喜闻乐见可以随时随地享受游戏乐趣的优势啊？没错，我们都爱用PSP连怪物猎人，用NDS联动物之森和马车。但是，对于大多数制作了多人模式的游戏来说，联机功能绝对浪费了。毕竟限制条件太多，一是必须有相同的主机，二是要有同一个游戏。虽然很多游戏支持Downplay，但这种联机模式的内容太少，完全不能让人满足啊。其实仔细想想，造成联机匮乏的最重要原因还是游戏，虽然很多游戏都有联机模式，但大多数的玩法很无聊，不然就是联机玩法和单机没有区别，不能刺激玩家联机的欲望。而这次3DS增加无需同一卡带就能随便联机的“标签模式”，明显就是为了增加玩家们联机的次数，唤起联机的乐趣。

如果有可能的话，应该统计一下有多少掌机玩家联过机，联过几次机，联过什么游戏。然后再调查一下，那个充满了欢声笑语人人手里拿着掌机而且有相同的正版游戏或者记忆棒和烧录卡里有相同游戏的房间在哪里？



从这代主机开始，联机就不用线了，但是玩家联机的次数并没有增加太多。

9，PSP网络收音机

你可能在网页上收听过广播，可能用龙卷风等软件听过，但PSP也有这个功能可能就被你无视了。为什么不用PSP听广播呢？嫌麻烦是一个问题，在PSP上设置怎么也不如在PC上点点鼠标简单方便，而且PSP的网络收音机需要Wifi网络才能用，这也不是每个玩家都有的。按理说，如果室外到处都有免费的快速的Wifi可以用，拿PSP听网络广播是个不错的享受，比如上面那些日本ACG歌曲



上班时听JPOP感觉不错啊。路上就算了，外面没Wifi可用。

就很适合在路上听。但国内不具备这个条件，到处找Wifi信号？还不如用手机自带的收音机听听国内FM舒服呢。

【小知识】

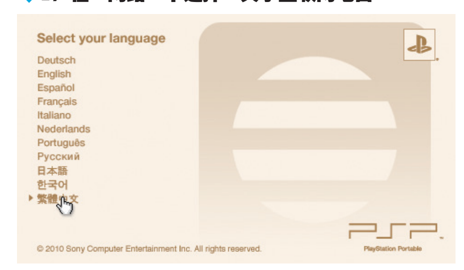
“PSP网络收音机”如何用？

如果你对PSP网络收音机感兴趣，还来得及，赶紧

拿出PSP按照下面的步骤试一下吧。当然前提是你的周围有Wifi无线网络。



◆1，在“网络”下选择“关于互联网电台”。



◆2，进入后选择语言（选繁体中文能看懂啦）。

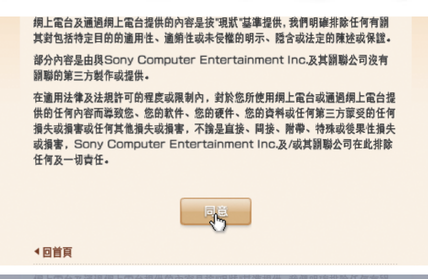


◆3，选择第二项“如何登录网上电台播放器”。



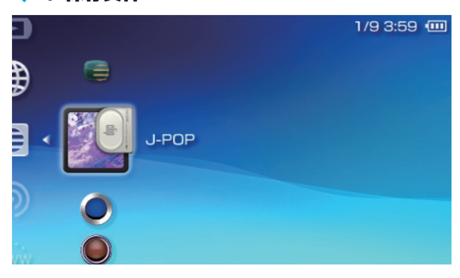
◆4，这里面有好几种电台播放器，前两种是混合型电台I和II，后两种是分类的，可以进入选择各种单独类型的电台。无论安装哪种，先点击下面的“如何将播放器登录至Memory Stick Duo”。

◆5，再点击条款下面的“同意”即可。





◆6，保存文件。



◆7，回到菜单中看看吧，多了刚才安装的电台。



◆8，进去爽吧！

8，NDS语音聊天

NDS发售前老任就捣鼓怎么无线语音聊天，不过进展不顺，证据是直到今年这个功能基本没人提了。最初老任在游戏里内建聊天功能，那还是NDS早期阶段，游戏有大家都知道的《银河战士猎人》，好像《GTA血战唐人街》也有这个功能。

而支持语音聊天比较近的游戏是一款叫《ゲームをしながら会话を楽しむ！ボイスチャット》的“专业”作品，译为中文名是“边游戏边对话！语音聊天DS”，2009年发售。本作是很少的几个小游戏合集，只有几个很简单的游戏，文字游戏、黑白棋和大海战。卖点就是几个朋友们边玩边用Wifi无线聊天。费劲找几个朋友联机就玩这个？饶了我吧......



游戏内语音聊天，这个功能在NDS上没能很好的实现，支持的游戏寥寥无几。

7，DSi两个摄像头

DSi比DSL多了两个摄像头，最初还有人担心以后老任开发专门对应DSi的游戏是不是不能在DSL上面玩。事实是，没什么游戏用到DSi的摄像头。如今来看DSi的摄像头基本上只有一个作用，就是在DSi系统中用摄像头拍照，然后进行简单“编辑”......DSi专用游戏用一只手就能数出来，而且也没什么特别好的。DSiWare上面倒是有不少对应摄像头的软件，不过功能都比较简单，很容易玩腻。而且，就像这篇文章中提到的这些功能一样，DSiWare平台也是容易被大家无视的一个......如果你买了神游DSi，摄像头的作用就更小了。神游DSi可没有DSiWare，那个改名为神游“创软”的平台上东西少的可怜。


DSi系统中的恶搞照片功能有点意思，也是摄像头最大的用处之一。

6，NDS网页浏览器

老任信誓旦旦的推出NDS网页浏览器Opera，还是两个卡的“套餐”，但下面那个GBA槽的内存扩展卡也不能让NDS上网体验好多少。先不说NDS屏幕大小的问题，这个Opera浏览器不支持Flash，很容易掉线，网页打开速度很慢，这些都是大问题。而且此浏览器是装在卡带里，不像iPhone和PSP的浏览器软件可以升级。所以这些问题没办法解决了，用NDS上网也就成了一个传说。



NDS的Opera浏览器是两张卡一套，缺一不可。后来DSi可以下载到系统中，但使用体验也没有什么改善。

5，在PSP屏幕上玩PS3游戏

也是前几年的事儿了，Sony给PSP开发了一个新功能Remote Play，看名字貌似遥控器？其实是跟PS3互动连接。通过Wifi无线网络，Remote Play功能可以让小P和神机联机，然后在小P上浏览神机硬件中的内容，比如浏览照片、看视频。而后更新的版本，利用这个功能在小P上可以“玩”神机游戏了。

当然由于小P的按键比神机手柄的按键少了两个，还少一个右摇杆，所以并不是每个神机游戏都可以在小P上玩。游戏少了一些按键功能怎么玩啊。实际上支持这个功能的神机游戏也很少。这样一



在PSP上玩神机游戏其实很强大，可这代没普及起来，没有几个游戏支持此功能。等下代PSP再说吧。

来，即便我有小P和神机，总不能为了试试这个功能而去买一张不爱玩的Z版游戏吧？而去我都有神机了，还没有比小P的屏幕又大又好的电视吗？更何况很多人不具备同时有小P和神机的条件，只能把小P系统中的Remote Play图标当摆设了。

【小知识】

如何在PSP屏幕上玩PS3游戏？

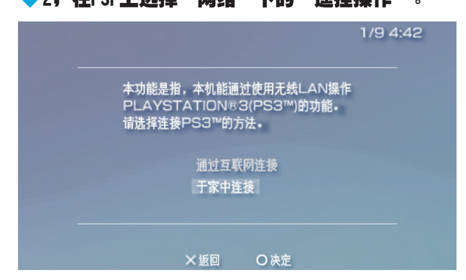
如果你有PSP和PS3，而且有以下任意一款游戏，想要尝试一下在PSP上玩PS3游戏的感觉吗？跟着小编按照下面的步骤来吧！



◆**1，打开PS3，设置“遥控操作”功能，将遥控操作功能开启，设置用户自动登陆。**



◆**2，在PSP上选择“网络”下的“遥控操作”。**



◆**3，此时在家里和PS3在一起的话，选择第二项“于家中连接”。**



◆**4，见到PS3的连接就表示第一步在PS3上的设置成功了。**



◆**5，选择PS3进行连接，成功后PS3的画面就到PSP上了。**

目前支持PSP和PS3联机的光盘版游戏

* BlazBlue: Calamity Trigger (BD game)
* Imabikisou (BD game/PSN demo)
* Lair (BD game)
* LEGO Batman (BD game)
* PlayTV (BD software/PSN demo)
* SingStar (BD game)
* SingStar Vol. 2 (BD game)
* SingStar ABBA (BD game)

4，用PS3手柄玩PSPGO游戏

PSP GO有一个卖点，就是支持蓝牙设备。这里就有两个分支，一是在PSP GO上连接蓝牙耳机，无线听音乐。本来PSP GO的设计初衷就是更加便携的随声听，这个功能还可以理解。另一个功能是连接PS3手柄，这就有点蛋疼了。

用PS3手柄和PSP GO的蓝牙配对，然后就可以把PSP GO放到一边，拿着PS3手柄玩PSP GO的游戏了？错！没这么简单，如果真的这么简单就好了。要在PSP GO上使用PS3手柄，需要这些硬

件：PSP GO一个，PS3一个，mini USB线一根，PSP GO USB线一根，还有一个PS3手柄。这些东西缺一不可。然后联机吧，成功后就可以用PS3手柄玩PSP GO上面的游戏了。不过这时还得有一个PSP GO的主机支架吧？不然咱们把PSP GO放在哪里？平放在桌子上，然后低着头看PSP GO屏幕？饶了我吧。



只需一个PSP GO和一个PS3手柄就可以了吗？不行！原因请看正文。

用PS3手柄玩PSP GO游戏这个功能其实不错，因为PS3的手柄手感好一些，在家可以把PSP GO当家用机玩……问题是需要的硬件太多了。难道为了实现这个目的，还去买一台PS3？即便你可以去有PS3的朋友那里进行手柄的连接设置，别忘了，你还得花几百块钱买个PS3手柄啊……

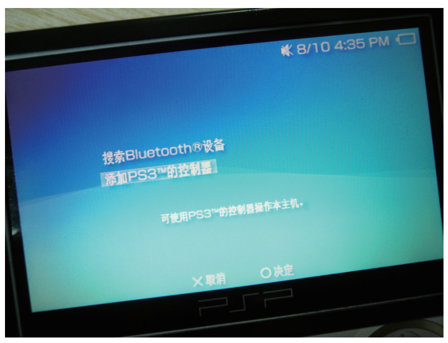
【小知识】

如何用PS3手柄玩PSPGO游戏？

前面说了所需硬件，假设这些东西你都有，就像咱PG编辑部一样（小编的福利啊），下面跟我试试用PS3手柄玩PSP GO游戏吧。



◆**1，打开PSP GO，在“设定”中选择“设定Bluetooth设备”。**



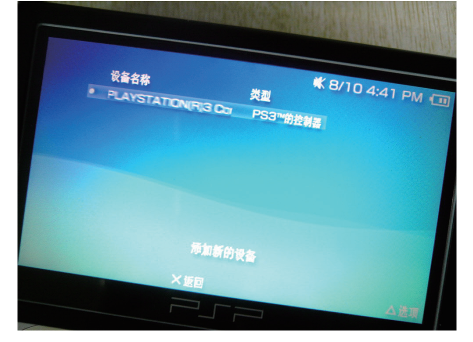
◆**2，在“Bluetooth连接”中，选择“添加PS3遥控器”。**



◆**3，用PSP GO的USB线把PSP GO连接到PS3上。**



◆**4，把PS3手柄用USB线连接到PS3上。**



◆5，搞定！PSP GO屏幕提示已经找到PS3手柄了。玩吧！

3，PSP的IP电话软件Skype

忘了从哪个固件版本开始，PSP系统里增加了Skype软件。Skype是一个很不错的IP电话软件，可以打国内和国际电话，支持IP和非IP之间的各种通话方式。当然，Skype最大的优点是价格便宜，所以才吸引了很多人去用。



这么大一个"手机"也挺另类的。

Sony和Skype合作，在PSP上集成了这个软件之后，当时火了一下，之后不久就无人问津了。我印象中大概是2007年，当时我还用PSP摄像头试过这个。为什么我用摄像头？那玩意上面有麦克风。如果没有摄像头，就要买个PSP专用的麦克风了。否则这个Skype你也只能看看图标了。大家为什么不爱用PSP的Skype呢？我觉得无非就是嫌麻烦，要买PSP专用麦克风，需要Wifi网络，交费也麻烦。技术宅没问题，普通老百姓玩着有难度啊。

【小知识】

Skype怎么用？

随着话费资费的不断调整，尤其是3G的出现，话费对大家来说已经不是很大问题了，或者说食物、房价等方面的价格飙升，已经让话费显得便宜了。所以Skype的使用量并没有想象的多，而在PSP上使用Skype，在硬件上还是比较简单的，除了PSP主机，只需要一个麦克风，或者摄像头（带麦克风），然后有Wifi就可以用了。



◆1，插上PSP专用麦克风，或摄像头。

◆2，在PSP系统的"Network"中选择"Skype"。

◆3，进行设置吧，搞定后就可以用PSP打电话了。

2，NDS 拇指触笔

最初NDS有一个拇指触笔，后来DSL和DSi这东西就消失了，所以估计很多新手不知道。所谓的拇指触笔，就是把触笔套在拇指上，用拇指玩游戏。其实这个想法还是很好的，本来咱们用手柄玩游戏是用两个手的拇指按键，老任考虑到大概玩家们也习惯用拇指控制触摸屏，直接用拇指是没办法点屏幕的，所以推出了这个戴在拇指上的小尖帽子。结果只在《银河战士 猎人》上大肆宣传了一下，号称用这个东西后操作更爽更准确，能媲美鼠标。后来就没人用了，毕竟不完美，大家不能接受这种操作方式。既然是触摸屏，就用触笔来操作吧，简单的操作直接用手指点一点就行了。



戴在大拇指上的触笔，估计很多新玩家都没听说过。

1，PSP红外线功能

PSP有红外线功能吗？如果你这么问那就对了，PSP2000和3000都没有红外线功能。即便PSP1000（PSP厚机）有红外线端口，Sony也没给他开发任何功能……

PSP刚发售的时候，有人说PSP厚机可以和手机用红外线互传照片，据说只支持Nokia手机（支持索爱才对嘛）。但有人测试说不行，PSP1000上根本没有设置红外的选项，怎么连啊……还有人说可以直接用PSP1000遥控Sony的电视机，但PSP系统里面没有遥控功能，这也是不可能的。然后人们期待新固件（当时是2.0）支持红外线功能，以便让红外端口不再鸡肋。可事实是，当PSP2000发售后，人们发现红外端口消失了。到此PSP的红外线功能被Sony彻底放弃。

到底PSP1000的红外线功能怎么用呢？真的完全是个摆设？不，一些自制程度高手开发了红外软件，比如大家都熟悉的软件IRShell其中就包括了遥控功能，可以让PSP1000变成遥控器，遥控非常多的电器。软件Universal Remote是一个独立的遥控器软件，支持大量电器，甚至可以用PSP遥控Xbox360。



图中那个圆长条就是红外线口了，只有PSP1000有。

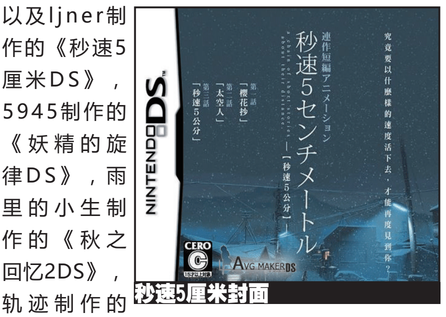
（上接69页）

14，可以的话列一下目前网站的作品吧，推荐给大家几款你满意的作品吧！

掌叔■：我们发布的游戏数量也有一些了，其中很多都深受玩家朋友们的喜爱，如果一一列出的话恐怕这次的篇幅会不够用，我就从中重点推荐几款吧。首先是雷精灵制作的《逆转炼金术士》这是一款解谜类的RPG游戏，使用大家熟悉的黄金太阳的素材改编制作的作品，剧情扑朔迷离，又极尽搞笑之能，是目前唯一一款使用RMDS引擎制作的DS游戏。还有任天之浪制作的《～SA•NA•RA•RA～》《银河铁道之夜》以及Ijner制作的《秒速5厘米DS》，5945制作的《妖精的旋律DS》，雨里的小生制作的《秋之回忆2DS》，轨迹制作的《都市传奇--命运的木牌》，双马尾悠悠姬制作的《Toheart2 Xrated DS》。以及一些双机版游戏，包括：《刻痕2》《长门有希的暴走》。还有《初音》和《120日元》系列也都非常值得一玩。



长门有希的暴走封面



秒速5厘米封面

15，感谢你接受采访，最后说点什么作为结束语吧。

掌叔■：我想借助掌机迷这次采访的机会，感谢广大一直以来支持掌家的朋友们，以及掌家团队的成员们。

采访/剑纹

“掌家”全称“掌机开发者之家”，网址是www.yayabo.cn，登陆这个网站，你可能会发现很多从来不知道的掌机游戏。没错，这些游戏全部出自国内同人开发者之手。他们把掌家网站作为交流的平台，持着一份执着的爱，制作自己的掌机游戏，然后在上面发布了很多作品。也许这些作品并不成熟，没办法和日美等地的正规游戏相比，但别忘了这是咱们国内玩家的个人行为。这种对开发游戏的喜爱凌驾于所有语言之上，用商业游戏的评价标准来衡量这些作品显然是不公平的。

就是那份执着的爱

专访“掌家”网站创始人掌叔

说实话我对掌机同人游戏的开发了解并不深，对“掌家”这个年轻的网站也只是留在潜水的阶段。所以，不如让“掌家”创始人掌叔来聊聊，掌家是个什么网站，掌机开发爱好者都是些什么人。



1，掌叔你好，感谢你接受访谈，聊一聊掌机游戏开发的话题。

掌叔■： 各位掌机迷的读者，大家好，我是掌机开发者之家论坛创始人——掌叔。很高兴在这里和大家分享一些我们的故事。

2，建站的初衷是什么，想做一个什么样的网站。

掌叔■： 说起当时建站的初衷其实非常简单，就是因为我自己非常喜欢掌机，而且正好掌握一些网站建设的技能。一开始的时候并没有什么方向感，单纯的想做一个掌机方面的网站，后来在逛其它网站的时候发现有不少玩家对于掌机开发方面有浓厚的兴趣，但是苦于没有一个合适的交流平台。发现这是一个空缺，于是便决定为这部分玩家服务，建立一个专门讨论掌机开发方面的论坛。

3，什么时候建站，最初的人员有几个?

掌叔■： 我记得很清楚是在2008年的6月份，当时建设的时候只有我一个人。不过那时我在几个掌机开发的群里面混，所以结实了不少圈内的高手，很多都是当时神级别的人物。不少出色的掌机软件都是出自他们之手。也正是因为和他们的个人关系很好，所以初期网站的会员都是很“高

端”的，同时也为论坛储备了第一批素质非常高的版主。很多早期元老级的成员一直到现在都还是掌家的常客，比如NDS开发界的牛人雷精灵，PSP引擎AMP的作者白枫等人。

4，网站的名称是 “掌机开发者”，目前主要定位是什么，这两年的发展和最初的想法有没有不同?

掌叔■：嗯，网站的名称已经很清晰的体现了网站的主要定位，就是给热爱掌机，喜欢在掌机上开发稀奇古怪软件的爱好者的一个交流的平台。因为是面向开发者，所以一开始的定位可以说门槛比较高，吸引来的会员基本都是做程序开发的，普通玩家很少，就算来了也会被满眼不知所谓的代码吓跑。所以随着网站的发展，我们的定位也做了相应的调整，从当初纯粹的程序开发类，逐渐转型成兼顾普通玩家和开发人员的综合类型。虽然网站的定位和当初有所不同，但由于我们区别于其它掌机网站的特色仍然在开发方面，而且掌机开发者之家的名称早已深入人心，所以站名就没有更换，一直沿用至今。

5，同人作品的乐趣是什么，参与制作的乐趣又是什么?

掌叔■：同人作品的乐趣我认为最主要的就是感受“爱”的过程，尽管不同的人对于这个有着不同的体会，但是大家都有一个共性的地方就是那份执着的爱。虽然在玩游戏的时候感觉轻松愉悦，事实上制作游戏的时候是非常枯燥和繁琐的。很多游戏的制作周期都很长，有些甚至半年之久，在这么长的制作过程中支撑作者坚持下来并最终完成的就是“爱”了。

关于这个话题制作过的人最有发言权。

白枫(AMP引擎作者)：**同人作品的乐趣对于玩家来说，是体验和官方游戏不一样的感觉；对制作者来说，是提升技术并且燃烧爱的过程**。

宝贝(120日元PSP版作者)：**乐趣就是让自己喜爱的东西按照自己喜爱的方式表达出来。参与制作的乐趣就和享受过程一样，是见证自己的爱化为结晶的路程**。

雨里的小生(秋之回忆2DS版作者)：**乐趣是使自己喜爱的人物融入自己的情感，有更贴近玩家的感受；而创作的乐趣，是创造别人喜欢的角色，感受自己的性格思想在另一个舞台的表演。能把自己喜爱的东西亲自做出来并与别人分享的成就感**。

6，目前网站以创始人的作品为主，还是会员作品为主?

掌叔■：掌家团队的作品是网站目前的主力军，我非常自豪的就是掌家拥有一个很棒的制作团队，里面的每一个成员都是大爱之人。他们淡薄名利但责任心超强。有些成员的游戏质量和产量都非常高，比如PSP方面的任天之浪，以及NDS方面的双马尾悠悠姬。随着越来越多的玩家加入，现在很多新同学的制作积极性也很高，不少新同学都在学习制作的技术，甚至有些已经在网站申请开坑了。我相信随着制作技术的普及化和同人游戏思想的不断深入人心，会有越来越多的人加入进来的。

7，目前网站的活跃会员有多少?

掌叔■：这个我还真没统计过，网站还很小，所以人数不算多。

8，目前完成了多少款游戏，有多少正在开发，说说大概的情况吧。

掌叔■：从一开始到现在大概有41个同人加移植作品了吧。目前还在制作的有16个，其中即将发布的有《甘井子》双机版和《注视着你瞳里未来的歌谣》双机版。这里要特别说一下《甘井子》这款同人游戏，它是国内游戏自作团队建英社的处女作，游戏采用全水墨画风格讲述了一个咱们中国的古老神话故事，并且这次的掌机版我们找来了国内同人动漫配音的团队星闪给游戏角色配音，效果很理想。掌机版制作由love_xiaolu双马尾悠悠姬担当。希望玩家们能期待一下。



→甘井子封面



↑甘井子游戏界面



↑甘井子游戏



↑注视着你瞳里未来的歌谣DS封面



↑注视着你瞳里未来的歌谣游戏截图

9，制作这些游戏的目标是什么，一般如何选择作品内容呢?

掌叔■：首先肯定要选择自己喜欢的动漫或者游戏作品。不一定是最火的，但一定要最有爱的。我们也会和国内的其它游戏制作团队合作，将一些优秀的原创游戏搬到掌机平台上来。比如前段时间我们团队的任天之浪和Ljner就和蓝天使制作组合作对刻痕2进行了DS和PSP双平台的移植工作。

10，你的工作主要是什么呢?

掌叔■：我的主要任务就是把网站建设好，给网站不断添加一些大家需要的功能，并保证网站的持续稳定运行。

11，如何发掘有能力的会员，调动大家的积极性呢?

掌叔■：真正想做游戏的玩家求知欲是很强的，不用你去找，他会主动通过各种方式联系到你，并表达想制作或者学习制作游戏的愿望。只有热爱同人游戏的人才会主观上发挥自己的能动性，否则就算再有能力的人不喜欢干这行，那么任谁也是没办法调动起他的积极性的。当然掌家团队良好的氛围我想也是不断吸引新人加入我们的重要原因。

12，看到网站在暑假期间连续发布了不少作品，怎么办到的，之前积累还是这段时间的努力，一定很辛苦吧！

掌叔■：这次暑期档确实推出了不少游戏，在暑假之前我们就开始准备，确定了部分在暑假期间推出的游戏，有些作品是在暑假之前就做好了的，比如刻痕双机版。只不过是为了配合暑期档，所以直到暑假开始才发布。为了这次的暑期档，掌家团队的每一位成员都精心做了很长时间的准备，从策划到制作，再到一遍一遍的测试，很不容易。确实都很辛苦。

13，网站运营情况，想没想过出路?

掌叔■：目前为止网站没有一分钱的收入。网站是为爱好者们开的，有人喜欢，对大家有用，就达到目的了。当然如果有好心人能够给予我们一些帮助就更好了。

（下转66页）


加冕三代目
作者：芙兰最高

文／Akatsuki

【伊苏专题】

永远的伊苏



序～献给红发的冒险王

君はアドル＝クリスティンを知っているか?

1987年，在任天堂的家用主机红白机（FC）风靡于世的时候，日本A•RPG（动作角色扮演）的鼻祖，《Ys》（伊苏）诞生了。遗憾的是，那时候的《伊苏》并不是出现在主流家用机FC上的游戏，而是发售于PC-8801（NEC在79年发售的第一台微型计算机）上的游戏。于是，在那时国内对于《伊苏》几乎是无人问津。

游戏制作公司Falcom也因此一炮而红，而这款游戏将整个公司的事业推向了巅峰。即使是现在，当我们点击进入Falcom的网站时，也还是会发现该系列在整个公司的重要性——铺天盖地的广告宣传和专题链接等等，而另一个Falcom公司可以和《伊苏》媲美的就是RPG（角色扮演）游戏《空之轨迹（空の軌跡）》。



而国内开始接触到《伊苏》，几乎是在晚于1993年的SFC《伊苏4》发售之后。此后由于Falcom公司的经营理念，《伊苏》系列开始走家用机和电脑双管齐下的经营路线，同时由于当时电脑系统开始进入Windows的操作时代，于是出现了《伊苏》疯狂复刻移植的时代。

以下时伊苏系列的开发年表（不含重制移植作品）：

1987年6月21日——

《伊苏—失落的伊苏古国 序》（PC–88）

1988年4月22日——

《伊苏2—失落的伊苏古国 终》（PC–88）

1989年7月21日——

《伊苏3—来自伊苏的冒险者》（《伊苏3—菲尔盖纳冒险记》）（PC–88）

1993年11月19日——

《伊苏4—太阳的假面》（《伊苏4—塞尔塞塔的树海》）（SFC）

1995年12月29日——

《伊苏5—失落的砂之都凯芬》（SFC）

2003年9月27日——

《伊苏6—纳比斯汀的方舟》（Windows）

2009年9月17日——

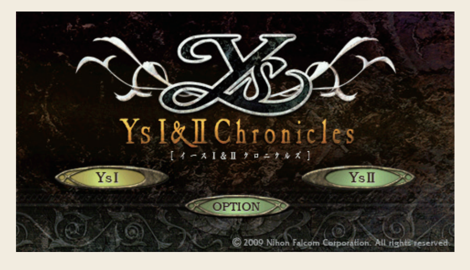
《伊苏7—阿尔塔格的五大龙》（PSP）

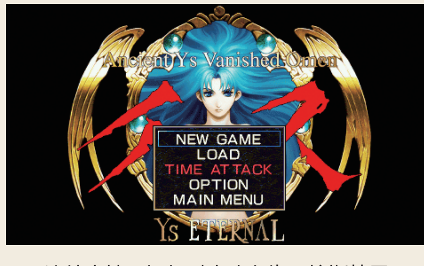
其中，在2009年7月16日，作为Falcom自社面向PSP掌机的《伊苏》系列，《伊苏I&II 编年史》发售。事实上，在这之前已经在PSP上有一款《伊苏》作品——《伊苏6 纳比斯汀的方舟》。这款游戏是以KONAMI作为发行厂商而发售的游戏，也就是《伊苏6》的完整复刻。随后的2009年9月17日，正统续作《伊苏7》发售；2010年4月22日，Falcom推出了诚意复刻作品，《伊苏 菲尔盖纳之誓约》。同时，为了能让公司的两大王牌游戏能创造出更好的游戏口碑，2010年7月29日发售了《伊苏vs空之轨迹》。



那么，以下笔者将会带领大家进入各个时代《伊苏》的世界；当然，是以掌机的PSP为基础。

原点～《伊苏 I&II 编年史》





时间往回，追溯到800年前。

一个秩序与自由的国度，伊苏诞生了。伊苏由两位美丽的女神和德才兼备的6位神官治理着，充满了生机的这个国家无比繁荣。

“黑珍珠”——这是与伊苏的诞生一起所制造出来、所有魔法的根源。利用“黑珍珠”的力量，6位神官创造出了名为克雷利亚的金属，伊苏之国由此白嫩的更加繁荣昌盛。

但是，制造克雷利亚的过程产生了意想不到的副作用。表与里、静与动、明与暗、以及善与恶……最终，诞生了与所有都相反的魔。

被称为“魔”的暗云撕裂者大地，所带来的熔岩烧尽了整个原野。曾几何时，这个和平的伊苏之地上，掀起了灾祸。

尽管6位神官迅速的将这一切的根源——克雷利亚埋藏在了地底深处，但是“魔”的势力已经无法阻挡。当人们逃到最后的堡垒萨尔蒙神殿时，神官们利用黑珍珠的力量，将整个神殿升上了天空以躲避灾祸。“魔”的势力为了追上已升上天的神殿，集结了魔力修建达姆塔。

两位女神不见了踪影。

此后不久，不知道为什么魔物的追击停止了。

当和平重回这片大地的时候，伊苏也已经不再是以前的伊苏。作为人们自豪的宝物——两位女神消失了，而萨尔蒙神殿也离开了这片大地。

时日过去，为了祈求真正和平的伊苏能够复活回来，6位神官写成了6本“伊苏之书”，并将其托付给各自的子孙。

“当6本书全部集齐之时，就能诞生出巨大的力量。”

就这样一直持续了700年的和平。

这片大地不知何时也改名为了埃斯特里亚，而两位女神和萨尔蒙神殿早已被人们抛诸脑后。

当只剩下神官的子孙们还记得这段伊苏的历史时，那些“克雷利亚”被冠以“银”的名字挖掘了出来。

就像过去的伊苏一样，人们欢喜于银的出产时，也如古代传承一样：



“当灾祸的元凶‘克雷利亚’重回人之手，‘魔’将复活。”



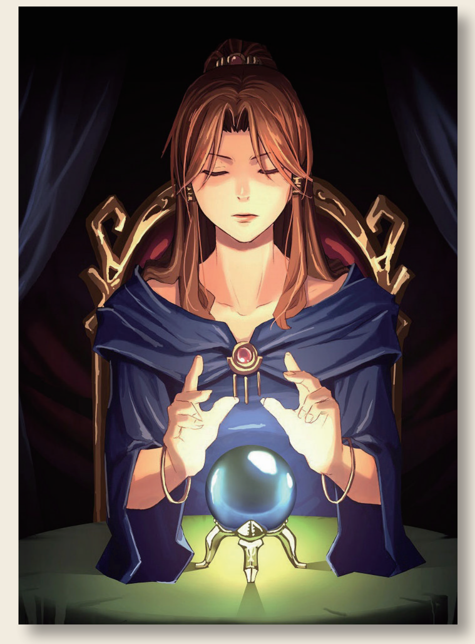
那位身着黑色披风的男人——达尔克•法克特为了能前往天上的萨尔蒙神殿，将伊苏控制于自己之手的魔法师，解放了“魔”的封印。

与此同时，一位少年来到了这片土地上。

阿德尔•克里斯汀。

这位憧憬着“冒险”的少年，在前往米内亚村的途中，被卷入命运的漩涡里。他甚至还不知道自己将会左右伊苏的命运……

作为系列的原点，《伊苏 I&II 编年史》的战斗十分简单，很容易上手。其容易到几乎不用操作按键的组合，只需要不停地冲撞敌人就算是攻击的程度。除此之外，在游戏中阿德尔还能使用道具和6种魔



法，而且游戏中有着4种难度选择，分别是“EASY”、“NORMAL”、“HARD”、“NIGHTMARE”，这无疑是对于各个解除或者还未接触《伊苏》所准备的。笔者有试过，在NIGHTMARE难度下，被杂兵摸两下就可以读记录的重来的滋味，确实很爽。

同时，相较于在此之前为掌机NDS发售的《伊苏 DS》和《伊苏2 DS》而言，本次借助PSP强大的机能和载体容量，在画面的细腻程度上得到了很大的提高。在开始时，除了选择难度外，还有选择是否进行编年史模式、亦或是原版模式，很有一种让人重温旧时游戏欢乐的感觉。



为什么《伊苏 I&II 编年史》一定要在一起出现呢？不管是NDS还是PSP，伊苏的I和II都是有一必有二。可以这样说，《伊苏1》其实就是阿德尔

在伊苏国的一个简单的冒险开始，而真正要解决在冒险中所遇到的所有疑问，全都在《伊苏2》里了。就如是一本畅销悬疑小说，在开头有的尽是铺天盖地的伏笔，只有等到最后故事要结束的时候才会一一揭晓谜底。

PC-8801版本的《伊苏》和《伊苏2》获得了巨大的成功，后来通过家用机的复刻移植使得其知名度不断上升，喜爱《伊苏》系列的玩家也变得越来越多。而在当时，《伊苏2》几乎获得了所有PC游戏奖项，人气飙升。《伊苏2》在完善《伊苏》的世界观的基础上，加入了多种新要素，使战斗变得更加激烈。而史诗般的故事背景被融洽的结合在了一起，可为是锦上添花，所以以1+2的合集形式进行复刻移植的次数也一直是最高。



毁誉参半～《伊苏6 纳比斯汀的方舟》



让我们把时间挪回到2007年2月1日。这一天，PSP的《伊苏6 纳比斯汀的方舟 特别版》发售。这是移植电脑版《伊苏6》的一部作品，剧情和电脑版保持一致。但是这时的游戏发行商是KONAMI而非Falcom，在电脑版获得了不俗评价的该作，移植到PSP后得到的是地图偏小，流程过短的评价。

这时已不再是少年的阿德尔，在挑战迦南大漩涡时遭遇舰队袭击后流落到了一个荒岛上。而在这里，他遇见了精灵族的后代们……

故事是以这样的描述开始的。一如既往的突出了阿德尔喜欢冒险的性格，同时故事中出现了很多前作中的角色，一些前作中的未解之谜在该作中一点点的被揭开，而更为重要的是阿德尔在更多未知世界里的冒险。

其实，在开发电脑版的2002年，因为Falcom之前所发售的游戏销量惨淡，对于再次陷入财政危机的公司来说，开发《伊苏6》才是挽救Falcom的最后手段。

作为A•RPG游戏的始祖，本作除了继承以往的游戏系统，更多的是引进了崭新元素。《伊苏6 纳比斯汀的方舟》是Flacom所开发的第二款3D游戏（第一款是《Dinosaur》），这也是该系列第一次使用3D建模的作品。尽管Falcom的3D技术成长得较晚，但是《伊苏6 纳比斯汀的方舟》中的画面展现素质是不可小觑的。除了拥有大量的3D宏大场景之外，以2D建模的精巧而在玩家中有着良好口碑的《伊苏》系列，在本作中取得了第一次完美的融合。

战斗方面，《伊苏6 纳比斯汀的方舟》所继承的是《伊苏3》的系统，同时结合新生的3D技术，所展现出来的跳斩、冲斩、下刺、冲跳等诸多新动作，以及和敌人在陆地、空中、水里的激





烈战斗场景都得到了实现。可以说，游戏的3D化将《伊苏》带到了一个新的发展平台上。

但是，经KONAMI移植到PSP上后，该作的地图被缩小了很多，同时在电脑版上看似很长的游戏时间一下子也缩短了很多，让玩家在还没有爽够的情况下，游戏就结束了。换个角度来想，除了是游戏流程感觉上又被缩短的嫌疑，可能最多的还是因为游戏自身的高素质，例如战斗时的爽快感和激烈程度能让玩家不自觉的忘记自己游戏的时间。

新起点～《伊苏7》



如火燃烧一样红色的头发、清澈透亮的眼睛、以及他那满腔热血的冒险精神。这就是被后人歌颂为世纪冒险家的红发冒险家——阿德尔•克里斯汀。

在他人生第一次冒险的古代伊苏国后6年，已经23岁的他和自己的同伴多基继续着巡游世界各地的冒险生活。

当阿德尔来到了北部阿弗洛卡大陆的阿尔塔格公国时，对于冒险家的他来说，这片有着巨兽阔步的阿尔塔格之地正是他所憧憬之地。但是由于和罗姆恩帝国之间的长期斗争，他也一直没能来到这片土地。

在这里，那些存在着的古代遗迹、那些原本已经消失的民族、还有谜一般的《五大龙》的传承……就在这样的一个充满了谜一般色彩的阿尔塔格的土地上，阿德尔的冒险又一次开始了。



《伊苏7》是《伊苏》系列正统系列的最新作，而这一次也选择了和以前作品都不一样的表达方式。

首先是游戏的画面上，和以往最大的差别在于，这一次真正的利用了3D技术。以前的作品中，都是3D的背景和2D的人物设计，但是到了此次作品时，连人物都采用了全3D建模。而且最让人激动的是，游戏的人物建模不再是以往的卡通式人偶，而是采用了真实比例的造型。在这一点上，不得不承认Falcom在下定决心打造一个新《伊苏》的概念。

游戏在继承前作《伊苏6 纳比斯汀的方舟》的简单操作和爽快动作感的战斗模式下，首次加入了团队作战（Party Play）的概念。在战斗中，共同出战的同伴达到了3人，根据角色搭配的不同，对于战斗的进行方式也会不同。战友们具备有三种不同的攻击方式（斩击、打击、射击），对于不同的敌人，其攻击方式不同所造成的伤害也不



同。这就给玩家提供了多种战斗搭配的不同战略性要求，也使得游戏性大大提高。同时，在战斗中还可以通过快捷键切换所操作的战友，于是，战斗中控制对战斗有利的同伴参战就可以使得胜算大大增加。

此外，本作中加入了EX技的使用，通过华丽的演出效果来给予敌人重创，这几乎已经是近几

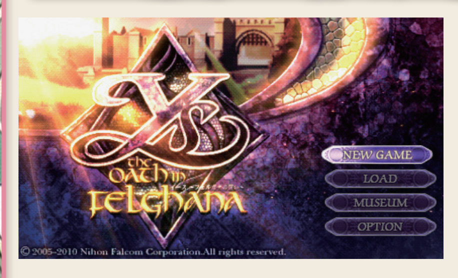
年来游戏在演出方面的一种固定模式或者说是一种成功方式。而本作中，首次引进了RPG游戏里的技能系统。不同于EX技，普通技能因为角色的不同达到了超过90种的高度，在战斗中3名角色不断用普通技能轰击敌人的爽快感，就正是《伊苏》系列一直所追求的战斗的激烈感。

同时，本作还吸收了《怪物猎人》系列的场景收集系统，以及在怪物死后还能继续鞭尸的素材收集系统等。这都使得游戏性和耐玩度不断上升，武器装备的合成也是时下游戏发展时的一个趋势，可是说Falcom是在综合了多个游戏之长后，为《伊苏》注入了新的活力。

其实，随着《伊苏》的不断发展，游戏的人设上也在不断变化。这里有一个小插曲：当一个游戏人物一直是主角并随着不同机种成长起来的时候，其人设也会慢慢的因机种和当下人们的审美观而发生变化。搞笑的是，当Falcom一开始公布《伊苏7》中阿德尔的人设造型时，没想到国内骂声一片。真正到了发售前更改了人设才使得这种舆论平息了下来，看来要想做好一个一人主角的系列游戏，厂商对于玩家的把握真的十分不容易。



进化～《伊苏 菲尔盖纳之誓约》



时间回到冒险王阿德尔19岁的时候。

在世界各地的旅途中，阿德尔和多基听到了多基家乡——菲尔盖纳的一些不好传言：火山爆发、突如其来的怪物、受领主欺压的民众等等……

“菲尔盖纳一定发生了什么不好的事。”

为了确定事情的真相，和多基一起前往菲尔盖纳地区的阿德尔有着这样不好的预感。

PSP的移植新作《伊苏 菲尔盖纳之誓约》的故事是以《伊苏3》的故事剧情为蓝本，而采用了《伊苏6》的3D技术与系统制作的作品。虽然PSP是移植于2005年发售的电脑版，但是Falcom为本作加入全新的系统，以及加入了二段跳和旋风跳等新动作。



同时，作为移植作品，除了保留电脑版的全部内容外，还加入了许多原创部分。游戏中新增加了语音系统，请到了伊藤健太郎、野中蓝等等著名声优为游戏献声；同时，随着游戏的不断推进，还提供了博物馆以收集和查阅过场动画、插画等内容；新增了难易度选择，在正篇通关后还会追加挑战BOSS战的竞时模式。尽显Falcom的诚意。



本作中，采用了45°俯视的视角，同时由于冒险的舞台迁移到了菲尔盖纳地区，在场景的描写上更多的是灰暗的矿场、被雪覆盖的山脉等等。游戏场景中的细微之处在本作中挥洒的淋漓尽致。



战斗系统中，由于加入了二段跳和旋风跳，游戏的简单操作更容易得以实现，同时战斗的回避上也有了更多的选择，这使得战斗越发精彩激烈起来。此外，战斗中出现了COMBO数计算，当COMBO数越高时，就会获得诸如阿德尔所得经验值越多等等奖励，让游戏时的紧张感得到了进一步强化。

《伊苏 菲尔盖纳之誓约》作为一款移植作品，明显比《伊苏6 纳比斯汀的方舟 特别版》在素质上高出了很多，同时也要让玩家感受到了Falcom的诚意。

大乱斗～《伊苏vs空之轨迹》



在遥远的过去，传说中的王国•萨特度这样一个世外桃源的地方，自古以来就受到了拥有强大魔力、永恒生命的龙王——“魔王加尔西斯”的威胁。

如今，当魔王因为一定周期而再次醒来的时候，一位从异世界而来、挑战魔王的战士站了出来。



这是一个以Falcom公司的两大王牌游戏结合而成的大乱斗类型的游戏。游戏的系统是由广受好评的《伊苏7》的高速战斗系统进化而来，战斗中可以使用大量的技能，这使战斗的灵活性大大加强。此外，战斗中新增加要素的支援系统和能量爆发系统都为大乱斗增加了不少活力。

由于本作是在固定场景中进行对战，避免了《伊苏》系列中BOSS战的高低差不明显，或者有些不必要高低差的窘境，而这种高低差的优势在联机时被充分的得到了活用，可以说是必要的环境系统。同时，本作可以对应最多四人联机，无论是4人乱斗群挑，



还是1对3的体力活，都可谓是乐趣无穷。

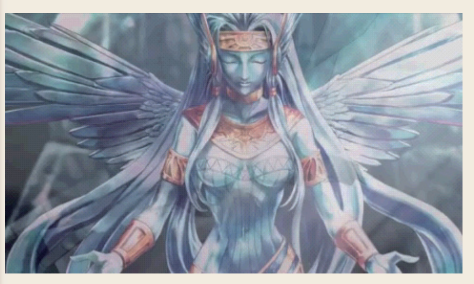
游戏中有多种模式，比较醒目的就是故事模式和街机模式。其中，故事模式可以选择不同的主人公，每个主人公的故事都不一样，让游戏在可以不断的进行下去。同时，通过在商店里面还可以购买自己中意的武器防具，而且这些武器和防具还能升级，朝着最强角色进军吧。而街机模式就故名意思，是一个一战到底的模式，所有的乐趣都在挑战不可能之中。

此外，游戏中除了爽快的战斗，还有丰富的收集素材。这些包括壁纸和主题，种类繁多；而且还有历来作品的相关动画、超过150首的名曲等等，可谓是让人爱不释手。





终～传说永不终结



当我们将《伊苏2》通关的时候，会有一种错觉：伊苏的故事已经结束了。因为参考当时的作品名，其全名分别是《伊苏—失落的伊苏古国 序》和《伊苏2—失落的伊苏古国 终》，也就是说，伊苏古国的故事早在《伊苏2》的时候就已经完结了。而作为《伊苏》系列的标识，是主角阿德尔的活跃。

《伊苏》系列具有一个很广阔的世界观，除了古国伊苏外，在这个世界上还存在有更多的大陆和国家。而阿德尔仅仅是一个喜欢和憧憬冒险的人，他的故事起源于伊苏这个悠久历史的国度，而更多被后人传诵的则是后来他在各个国度之间的冒险。

于是，我们可以把《伊苏》的整个系列看成是因伊苏古国的探险为起点的阿德尔的冒险史。系列中的设定，是以阿德尔的冒险日志为原型对游戏进行呈现的。这就是说，整个冒险日志是已经50岁时的阿德尔回顾了自己一生的冒险，而记录下来的故事。这些日志超过了百余册，而我们现在看到的也不过是整个阿德尔一生中极少的部分。

那么，根据现在我们得知的信息，阿德尔已经23岁，他所有经历过的冒险如下：

1、失落的伊苏古国（17岁）
1、序——《伊苏》
2、终——《伊苏2》
2、塞尔塞塔的树海——《伊苏4》（18岁）
3、菲尔盖纳冒险记——《伊苏3》（19岁）
4、砂之都凯芬——《伊苏5》（20岁）
5、追求羽翼的人民——《伊苏6》（23岁）
6、阿尔塔格的五大龙——《伊苏7》（23岁）

我们有理由相信，现在才23岁的阿德尔将来还会有更多的冒险。当然，前提条件是现在经营状况并不算很好的Falcom公司能够一直挺下去。（笑）



© 2010 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.



这期上市又有点晚，看来同人志就是不好做啊（我在说什么）。这期轮到我来主持，其实应该轮到口袋，不过她还没有过来，只能暂时跳过。信件之类的可以给她看，但交流不如在一起方便。你知道吗，虽然每期都是一个小编主持，但代表的是大家的意见。所以有人看到回复来信的人名用PG两个字母就不爽，说没有亲切感，建议改用小编的名称。而我们一直没改，正是上面说的原因。

最近来信多了一些，希望这期增加回函卡和奖品后还会加一些。然后我们就可以有边角栏了。期待。

本期主持：剑纹

PG公告栏

1，回函卡本期回复，下期就有边角栏了。见后面的说明。
2，回函卡一定要填写个人信息，除非不想参与抽奖。
3，“掌机迷养成计划”第二季，抽奖活动开始。每期数量有保证。翻过两页看说明。
4，不要抱怨www.4pgm.com更新慢，小编的主业是杂志，必须先顾这个。
5，按照目前的趋势，画廊栏目下期就差不多可以有了。

交流手段有很多

估计各位都有秋秋吧？想聊点什么，又不想写信写email的，可以加我秋秋（15205365）。如果想知道其他小编的秋秋，咱们私下说。

为了贯彻与时俱进的作风，我们建了杂志博客，发布掌机和杂志内容为主。这里会慢慢变成小编的另一个据点。但请放心，内容绝对不会和杂志重复。

另外还有新浪微薄可以关注我们。当然也是以游戏为主，只要你发一条游戏内容的微薄，我们就会“关注你”。个人的问题请和小编联系。



突然发现个问题，掌机迷的文章不是独家发表么？为什么我在腾讯上看到一个和发表的很相似的文章呢？就是男生没有女友原因那个（名字可能记错了，但应该是这意思），请问下怎么会这个样子呢？

（飞蓬）

PG■飞蓬是我们的老朋友，给杂志写过几篇稿子。这个问题大概是作者很重视的，这里就说一下。独家发表是指投稿，投稿的作品自古就是一稿一投。而新迷有部分文章走文摘形式，主要是Reading那几页。能联系到作者的就联系，找不到的也没办法了。所以和网上重复也正常。如果看到其他文章重复可能就有问题了。

你们好！

关于你们的网上商店问题，TB上看了你们的商店，感觉物资贫贫，那些东西，一般在JS那里就买得到，而且还要出快邮费去网购，一般有大脑的家伙。是不会这样做的吧？而且，现在我们90后，感觉会网购的很少，起码我身份证是在小高考前才去办的，这样网购确实是个问题。但是，这样还是有个好处，起码掌机迷的店铺是有的。所以，我觉得你们应该卖些许多人在JS那里困饶的东西，像PSP NDSi……等等。至少以我的观点看，路边小摊上的东西和大商店里面的东西，你直觉会选什么，肯定是后者，不是么？所以，我的意思就是说，放些商品。至少让有的读者可以买到，而且他们也买的放心，因为是PG，所以他们才放心。这样，回函卡上就可以多一栏，只要把他们想买的东西写上去，满足了一些同学无法上网或网购的情况。你们负责和他们联系，然后再出货。虽然我知道很辛苦，不过，这样杂志的品牌上来的，至于卖的东西么，你们路子广，可以去找你们信赖的店铺合伙。当然这只是我的意见而已。

衷心的祝愿NPG能越办越好。（我闪了，做作业去了- -b）。

（jqfjqfxp）

PG■jqfjqfxp同学的来信是8月初，那时你应该还没看到8月刊。8月底我们和尚吾开展合作，增加了不少商品，而且价格合理。他们是DSi北京渠道代理，这是有优势的一个地方。其实主要就是为了让他们给咱杂志提供些奖品，或哈哈哈。这就是你前面说的回函卡抽奖的奖品解决方法。

你那个比喻不恰当。代理DSi肯定是以卖DSi为主，他们是二级代理嘛，其他商品少也正常。如果代理商只有一个产品就是路边摊，能称得上大商店的大概只能是沃尔玛、亚马逊这种级别的吧？那咱肯定没得比。其实搞合作卖东西也是为了给读者朋友一个选择，杂志自己卖东西有风险，所以咱们和别人合作，这样更好一些。小编安心做杂志才是真的。



只是那个在中间的目录让我有点无语，你们是想创新么？

最近都没的玩游戏了，DSL屏幕就快给我戳通了，都懒得去修。刚打算买PSP，别人又说涨价了……

好吧。只有等3DS了。不过好想玩PS3，那价格也不是忽悠人的。我都不知道我在讲什么了……

还有听说掌机迷原来因为销量不好停刊了。话说我们这边的书报亭都拆了，买起来还不是一般的麻烦。好不容易找到个书报亭还不进，不过可能很多人都有这样的困扰吧？

小编们也辛苦了。

画了一张掌机迷7月号的一张画（马里奥比妹子更讨男人喜欢）。

（刘言慧）

PG■看你的名字像是mm？欢迎欢迎，热烈欢迎。刘mm最前面那句个人看法放在这里有点不和谐，虽然我们看了心里挺高兴的，还是不放出来

了。多谢支持啊。

中间目录是指当期游戏谈那个栏目吗？有时候十几个游戏，做个小目录不是清晰一点么。不算什么创新吧……当然像本期比较少就可以不做了。

你后面有点语无伦次，但又都说明白了。文字真是有个性。DSL修屏幕不便宜，如果换屏大概一百多。PSP新系统没破解，价格早就逆天了。小编用的PSP3000 5.03可刷机版，当时1300整买的，还带一个8G组棒。现在可以破解的PSP3000翻新机都卖1600左右……要不说游戏机这玩意没地方说理呢，想买早点买吧，价格差不多就完了，越纠结越纠结。神机机器不算太贵，游戏贵。最近老外又有破解消息，谁知道是不是又忽悠人呢。

PG去年底停刊是因为销量，那边还有想“漂白”的意思，争取做一些有产业的东西。电子游戏在国内毕竟是灰色的，你懂我的意思吧？纸刊不好做，什么受到网络影响啊，电子阅读器影响啊，大家都知道。个人从事这个行业，觉得利润小是个大问题。你看，卖书的书刊亭都不做了，可想而知报刊杂志快不行了。上个月，微软的比尔大门说5年内网络教育将大行其道。以后学生都不用课本了。国外砖家认为，纸刊还有5年时间。5年后就是数字图书的天下了。到时候大家拿着Kindle8或者iPAD5看掌机迷应用吧。

第一次投稿不知道说什么、有点小激动。我很喜欢新闻报道这个板块，能让我收获很多，希望众小编多收录点新闻哦、还有还有日语学院能让我学点日语搞定日语游戏在这里赞一个（虽然连皮毛都还没学会），口袋人很好哦，我问了她一大堆问题她都回答了，好强啊。小编之页超棒的，听小编们在那“唠叨”感觉特别的亲切！还有个问题就是为什么PG每期都是160页？我觉得这样不好会影响其内容的质量。最后祝新PG越办越好，我也会一直支持的！

（上海，李星鑫）

PG■看来你还真激动了，把写信说成投稿……有啥鸡动的嘛。想看新闻？反正你能上网，找不到地方，不如来PG博客看看。以后会加大力度，多发文章。

口袋是日语达人，但你也得努力学习才行。

那页是小编发泄用的，理论是允许写任何东西，作为小编个人这一期的纪念。其实不求大家喜欢，只要不反感就好。页数以后有能力了再加吧，现在能做下去就好。

支持我们就来信吧！也祝你日语学习能有所成。

1.我说，罚2000字啊，分10期补上可以不?

2.强烈要求NPG使用期数，6月号都已经变成NPG七大不可思议了。什么，其他的是什么？其实萝莉控也控傲娇。

3.顶某墙头草，增加NPG的读者群对销量肯定有帮助的，不过，把iPhone的版块提到和NDS和PSP一样有些不妥，新事物要旧读者慢慢来接受才行嘛。

4. 顶边角栏，顶赠品，顶回函卡……

5.对与口袋写的攻略，我看一眼就知道了。你囧了吧?

6.火纹的攻略，怎么这么少……任务人手呢。

7.某日在ZXZ点BOKU的群与某人聊GALGAME，他推荐了国人做的，叫《鸑鷟》的GALGAME。我说名字都这么有深度了，内容还会差吗，在强烈推荐下。

8.不知道有谁和我一样要军训……

9.《钢炼FA》攻略完了，继续寻找其他目标。

10.下次继续。

（ 孤高の蘿莉控）

PG■2，之前老领导建议新迷加上老期数，咱还没加。也许大家建议多了，后面会加上。6月号神秘消失一事，以后有机会再说。3，没有提到一样啊，本来咱们就是传统掌机迷，这个大家都知道。Idon’tCare版块就3页而已嘛。如果真想顶墙头草，那安卓也要做，以后瘟到死疯7也算，掌机迷岂不变成手机杂志了么……小编有精力关注这些，会把内容发到博客上，那里不占页数。4，边角栏下期见。赠品和回函卡这期见。5，囧。6，问硬核。7，求地址。8，教官。10，欢迎再来。



《尸体派对》
作者：葉子桑

掌机迷养成计划——回函抽奖



悠果NDS柔软收纳包，3个



悠果PSP精美收纳包，3个



NDS吉他英雄，2个



手指滑板，3个

寄回回函卡，我们将在里面随机抽取，抽中者获得以下奖品。抽奖原则为随机。

礼轻情意重，重在参与！

本期奖品由尚吾欢乐购和悠果品牌提供。在此致谢！

边角栏来了

在回函卡的边角栏上写些什么吧！什么都可以，只要不太长。示例1：我爱掌机迷，我也爱隔壁女生小丽。示例2：自从玩了《牧场物语》之后，学习成绩提高了，身体也强壮了。

然后，你就可以在下期杂志中寻找你的足迹。就是本页下面那块地方（不只一页哦）。

如果希望保密，我们将不留你的个人信息，只把想说的话留在边角栏上。就是这样。下期见。

5，希望以后看到哪方面的内容？

6，边角栏：我要上边角栏！

弥可约稿

1，新浪游戏频道现招聘游戏兼职写手（撰稿人），工作内容主要为创作有关游戏（包括网游和PC游戏）的原创文章，以网络的方式传输给我即可。

2，文章的内容可以是类似专题策划类的稿件，也可以针对某一游戏或时间进行议论，不需要攻略、小说和个人感想经历类文章。具体可参考以下地址中的文章：http://roll.games.sina.com.cn/news_list/default/mtzs/qzbs/index.shtml（有点长，大家可能要自己手动输入到地址栏中了，很抱歉。）

3，要求文章必须是完全原创的作品，而且必须是新浪游戏首发，并需要作者本人配一些与文章内容相关的图片打包一并发给我（不要加在文档中），字数不作硬性要求，大约几百到两、三千字即可，署名可以是真名，也可以是笔名。

4，劳务费为每篇60-120元（与杂志的“千字××元”不同。档次视当篇文章质量而定。），大约每月结算一次，需要作者提供一个银行卡号及相应开户名。

5，联系方式：发邮件到meekolovegame@sina.com，注明“应聘兼职”，附上个人基本信息和联系方式，并简单说明应聘理由。

我是边角栏，你有想留在这里的话吗？下期这里就是你的地方了！
边角栏，不男不女、7岁，住在PG。（边角栏样式未定）

September

Editor's Voice

~小编之页~

硬　核

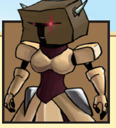
9月，学生朋友们又开学了呢，升学去到新学校的同学们估计要一段时间来适应了。记得我当年去大学第一天整理好后立刻找网吧上网去了（1999年那时还是网吧刚刚出现的时代），找网上的朋友聊天寻找慰藉。现在想想实在是太宅了，正确的做法应该是审视女同学找好目标制定攻坚计划才对，失败！人参啊，不能重新种过......

开个玩笑，人际关系方面我实在是没有任何有用的经验可以跟大家分享。不过我却真有另一个比较重要的经验可以跟新人住校生分享，就是要注意宿舍是否干净。这里不是要大家确认宿舍里是否有鬼魂、怨灵之类的，而是要注意床和墙上是否有臭虫。我最近饱受臭虫之苦，晚上躺在床上就是它们开饭的时间，白天一醒来浑身都是红包。早先还一直以为是蚊子咬的，直到发现床单、席子上有棕色的痕迹之后，才知道是臭虫。看到了臭虫再床上爬还不好打，因为它刚吸完血，一打全印床单或被单上了，只好喷杀虫剂。如果杀不绝它们会迅速繁殖，所以要反复的喷药，总之烦得要死。

大家别以为是我不讲卫生，这臭虫是防不胜防的。同一时期美国纽约全市都受到了臭虫的侵扰，不少高级的商场都有臭虫，市政府甚至投入50万美元来治虫，大家不信可以自己去网上查。所以提醒大家入住宿舍时要注意床板、墙壁以及其他犄角旮旯有没有臭虫出没，最好的方法就是看有没有棕色条痕和黑点，有的话及时喷药。另外别买那些便宜的床垫床单之类的东西，黑心棉之类的我就不提了，到时候新闻里天天会说，我想说的是这些东西里面可能就藏有臭虫卵，真的传到你宿舍里去了就麻烦了。我家里的臭虫估计就是因为我贪便宜图方便就近路边摊买的席子带进来的，其实最后省的钱都买杀虫剂了。钱没省下来，还亏了好几斤血。

平射炮

截稿最后两天胃不舒服，头还疼。赶上这个时候，又不能耽误。真够郁闷。这期截稿后我还要找房子搬家，这边还有很多事没料理好，只能硬着头皮上。希望都能顺利解决。搬家后环境发生改变，新的生活也要开始了吧。这次找房发现，北京租房的月租已经普遍2000元以上，原来我每个月都在给房东做杂志。什么时候大家一起逃离京广沪吧！



口　袋

这个月是淡季，口袋偶尔会去读者群里聊天，于是被提了一堆意见......目前正在反省中！

有玩家指出，看我写的“小编说话”后，感觉我是个工作狂......冤枉啊！全体小编都可以给我作证，口袋只是个我行我素、大大咧咧的技术宅而已，经常偷懒跑去打游戏......（主编曰：因为打游戏就是工作一部分，所以口袋工作很努力）......嘛，我们这工作就是打游戏，所以只要打游戏就会被认为是工作狂了，这个我实在无力回天呀，毕竟就算是众人的大姐，也有一颗贪玩的乙女之心么ヽ(ˊ▽ˋ)ノ

说起乙女之心，这个月趁着淡季，我竟然开始写起了乙女向的穿越小说，背景是剑与魔法的......有兴趣的妹子们可以去看看，首发在起点MM，书名叫做《伊米尔传奇》......（剑纹乱入：口袋这可是冒着被拧耳朵的危险才在杂志上发广告的）......好吧，其实也不止是乙女才看的，有位叫做幸福的上海乙男也看得津津有味，并且经常会催文；还有一位叫做KING的延吉乙男手绘很漂亮，还自愿帮我配图呢，好感动哦！借这块小地方向大家表示感谢！

最后谈谈DS上出品的电子小说类游戏《超恐怖话题DS•青之章》，里面有些故事配上音效实在是太吓人了，尤其是那个冰箱的——前面新游戏板块有介绍，这大热天的......口袋给吓得完全不敢开冰箱，于是在水深火热之中度过了最炎热的一周，一点食欲也没有，很郁闷......希望秋天快点来到吧！也就是说，食欲之秋？



剑　纹

我的体力爱好只有一项——骑自行车。不过从去年10月到今年8月中旬，我一次都没骑过。一直抱怨租的房子在10层，搬车上下楼太麻烦。还考虑四环内车多灰多，骑车时呼吸加重，到马路上当大号吸尘器想想就不爽。

前几天一个老同学找我，他想买辆自行车，让我陪他去买，帮他挑选。毕竟我有点经验。吃饭聊了半天，勾起了我骑车的欲望。第二天到阳台上推出盖满了灰尘的爱车。擦了擦上路。来回30公里就累得够呛。路上喝水时居然有眩晕感。当然那天太热是个原因，我又是大中午出去的。等下个月搬完家，体力恢复计划开始——每天往人少的地方骑30公里。在此立誓，任何媒体和个人不得干预。



苹果时尚潮流

iPhone新媒体游戏



上期最后说《植物大战僵尸》貌似有二代的消息，结果到8月初真的有消息了，遗憾的是不是二代，而是一代的年度版……Popcap公司看来还想继续发挥《植物大战僵尸》一代的钱途，多挣一笔。这一个月iPhone 4信号问题基本平息了。果粉把精力放在iPad和行货iPhone 4上面。另一方面，谷歌的Android系统装机量突飞猛进，带Android系统的手机销量已经赶超iPhone。微软的WP7系统手机也将在不久正式上市，虽然Android的游戏还比较一般，但微软游戏部门不是吃素的，起码Xbox Live被公认为三大家用机最好的网络。　　文/剑纹

国产“苹果皮”欲和苹果合作

iPhone和iPod Touch（俗称iTouch）的区别是什么？前者有电话功能，后者没有，除此之外就没什么太大区别了。俗话说“只有想不到的，没有做不到的”，在我国来说更是如此。想没想过给iTouch装一个电话模块？自己的动手能力不够也没关系，让“苹果皮”帮你见证奇迹……

苹果皮是天朝山寨精神的新传奇，用一个皮套居然可以给iTouch增加电话功能，这让苹果公司情何以堪啊。难怪有人说苹果皮是“硬件功能上的历史性突破”。

苹果皮全称Apple Peel 520，据说出自深圳一个22岁工程师之手。从外型上看，苹果皮就是iTouch的一个厚皮套，所以才叫苹果皮嘛。穿上这个马甲之后，iTouch就有了电话功能。实现方法是Apple Peel 520内部有电路，用电池供电，下端用数据接口连接iTouch，还有SIM卡插槽插手机卡。用专用软件收发短信和打电话。据说苹果皮可以通话5—6小时，待机长达120小时。

苹果皮最大的优势是价格，毕竟iPhone比iTouch贵一倍，而苹果皮只卖50多美元，用不多的钱给iTouch增加电话功能绝对超值。所以这对苹果公司不是个好消息。据说CNN采访了苹果皮的开发者Maxpy，他说怕侵犯版权，



还没有大量生产苹果皮。他还想通过CNN联系苹果老板乔布斯，问问苹果公司对苹果皮感不感兴趣。截稿前还没有进一步消息。

iPhone拍照翻译软件Pleco 2.2

很有创意的软件，用iPhone的摄像头实时观察书本上的文字，绿框对里面的文字进行光学字符识别（OCR），然后直接把识别的结果显示在屏幕上。可以直接将选取的中文翻译成英文，或者进行编辑，甚至还有发音教学。

Pleco Software是纽约的创业公司，他们开发的这个Pleco面向英语人群，是一款多功能的中英字典。目前新加入的这个识别文字功能只能中译英，还没有英译中功能。要不就爽歪歪了。



美国修改版权法允许iPhone破解，但基础是使用正版软件

这是最近的大事。7月底美国修改版权法，允许破解苹果iPhone的电子锁，也就是破解合法了；允许手机用户打破访问控制来转换运营商，也就是可以为了换服务商破解手机；允许用户打破视频游戏的技术保护，来调查或修正安全性缺陷，也就是可以为了修改缺陷破解游戏机；允许大学教授、学生和记录制片打破对DVD版权保护，植入用于教育用途剪辑，也就是为了教育可以编辑视频；允许电脑用户绕过名为dongle的外部安全设备，前提是其不再起作用且无法被替换。

这个消息一出，业界哗然。其实新修改的版权法并不是提倡用盗版，相反“破解有理”的基础是使用正版软件，而破解的正确目的是打破一些厂商的限制，或者安装第三方软件。也就是破解没问题，但使用盗版是另一回事了。

仅隔两三天，JailbreakMe.com网站就发布了iPhone的越狱（iPhone的破解叫越狱）程序，而且简单地不行。只有用iPhone或iTouch登陆JailbreakMe.com，然后滑动屏幕的“Slide to Jailbreak”滑块即可破解。他们在网站上说越狱不违反美国法律，而这次苹果公司也没话说了，只是表示不鼓励大家越狱，越狱的主机不提供保修服务。

JailbreakMe 2.0 'star'
by comex et al.

JailbreakMe works on the device itself! Visit this website on your iPhone, iPod touch, or iPad to get started.

Frequently Asked Questions

What's a jailbreak?

A jailbreak is simply the ability to run apps and use themes and tweaks not approved by Apple. Jailbreaking doesn't slow down your device or use any extra battery. A jailbreak lets your device be how *you* want it.

史上最蛋疼的（没有之一）iPad使用方法“ idish ”公开







可以说iPhone是目前最蛋疼的手机，更准确的说是iPhone上面那些软件和游戏是所有手持设备中最蛋疼的。App Store上面十几万个应用（苹果的App，就是软件啦），有无数让人无语的玩意儿。当然，十几万软件个个都是精品，想想就是不可能的事。更何况iPhone发售没几年，软件的数量上去了，质量只能随便来。

这里说的idish不是真的软件，只是一个概念，或者说是一种行为（蛋疼）艺术。其实想开发这个软件也巨容易，只需一些餐桌和盘子的图片就可以了。“idish”是把iPad变成dish，也就是盘子。实现方法如下：作者用iPad上谷歌，搜索盘子的图片，然后找一张自己觉得合适的图片，比如鱼碟，然后把图片放大，最后把真的鱼片放在ipad的屏幕上面，也就是鱼碟的上面。开吃！

用此方面可以吃很多东西，比如饭团、小笼包、烤肉等等……只要你不嫌脏，可以把很多东西放在iPad上面吃。当然别忘了找一张合适的图片当餐盘。此方法的发明者是个日本人，他说自己对餐盘的要求很高，不过把iPad当餐盘也有局限性，一是屏幕太平，二是不干净。

剑纹在此呼吁果粉们再接再厉，早日发明出iCup、iToilet、iFxxk等更加实用的创意。

关注游戏，iPhone新作推荐

加雷特编年史：红辉的魔石 ★★★★☆



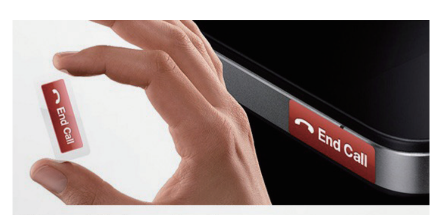
画面很棒的一个游戏，从截图就能看出来。操作有点问题，不过厂商即时推出升级版改善了。据说iPhone版移植自PSP版，不过没几个人知道PSP版的存在……话说近期iPhone移植风不小，又有不少掌机游戏移植到iPhone上，还有一些大厂的原创，比如《首领蜂》和《R-Type》。而一些热卖的iPhone也在向PSP移植，比如目前App Store排第一的《愤怒的小鸟》。

近期苹果公司动态和作品展

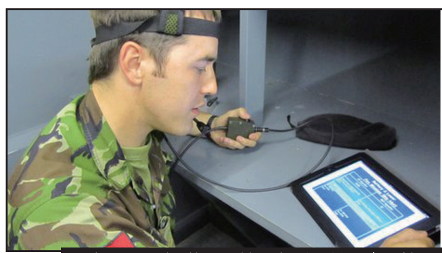




1、史上最淫贱的iPhone外壳“蛋蛋套”。赶紧买一个吧，免得别人说你的手机是“太监”。



4、将这个小贴纸贴在iPhone4金属条天线的接缝处，打电话想要挂断时，只要将手指对着End Call的贴纸位置摁下去，哦也信号没了，电话挂断……（这只是一个YY作品，并无实物销售。）



2、根据BBC报道，继美军之后，英军也开始配备了苹果iOS设备来采取军事行动。目前英国正在利用iPad培训位于阿富汗的士兵处理阿富汗事务。英军方认为这可以缩短训练量，提高军队完成任务的效率，培训人员称苹果iPad为最棒的硬件产品。

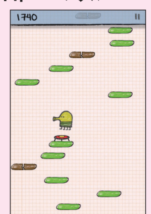


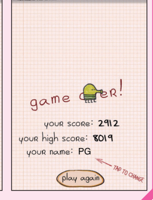
1、8月8日苹果宣布，负责iPhone的高级副总裁马克 佩珀马斯特即将离开苹果。在iPhone 4因天线门饱受批评之后，苹果高层出现了变动。

iPhone游戏家族的最高神作，引发的“度都”效应

没错，这个游戏就是《Doodle Jump》，一款开发成本巨低，但挣了大钱的游戏。游戏的玩法超简单，就是左右晃动主机，控制一个不断往上跳的奇怪的家伙，不让他掉下去。玩法很像以前的“男人系列”，乐趣是不断挑战自己的最高跳跃高度，然后还可以传到推特，非死不可等网站（我朝一个都上不去……）和朋友进行成绩的比赛。

这游戏火了，基本就没下过App Store下载排行的前十。而之后非常多游戏开始效仿其风格，还标题加上Doodle这个单词（为了好卖嘛）……目前Doodle已经发展成一个名词。





我还能玩什么

本栏目玩法：除了掌机游戏，什么都可以玩，比如家用机、高科技、某项运动等等。要求只有一条——玩的精。欢迎投稿，来信请寄“北京市100096-025信箱，邮编100096，掌机迷收”，或发电子邮件到“pgmagazine@yeah.net”。



经典的平面拼图游戏

记得我最早去应聘某本掌机杂志编辑，当时面试官问我问题说除了游戏还有啥爱好，当时傻傻的说什么电影、读书、音乐……结果被人说太呆板。虽然最后我没有得到那个编辑的职位跟这些主流的爱好没直接关系，但多了解一些非主流的娱乐项目也有好处，至少你可以写些相关的文章投到咱们这个栏目来，多好。

我这里所说的拼图，是最纯粹的平面拼图，一般都是硬纸材料制作。正面印上各种画，然后裁剪成很多可以互相镶嵌连接的小块，打乱了让人去拼。当时确实想找一个电视游戏之外的娱乐爱好，想来想去拼图比较合适我——玩的时候特休闲，拼好了又能当画挂墙上。不过说实话我自己对这种心血来潮的想法也没什么谱，拼图到底有没有意思、多长时间能拼完一副等等都不知道，所以决定买一副便宜的练手。卖拼图的实体专卖店从来没见到过，只能从网上订购。结果一搜发现卖拼图的还是很多的，但大多都是十几块的杂牌，不敢买。最后选了国产某品牌的500片加菲猫拼图，60元。

以前用电脑玩过一些拼图游戏，500片的一两个小时就能拼好。但电脑上的拼图游戏一般都有很多辅助功能，实际难度要降低很多。要玩真的实物拼图，先得找一块比较大的平整的地方，像我买的500片拼图本身就有40x40cm大小，还要有一点地方摆零散的拼图，所以一般家庭的餐桌就要占去一大半。我是直接席地而坐，事实证明在地上拼图很难受。当时我给拼图过程计时，每天拼半小时到一小时。拼完后一算时间总共是6个小时，这个时间让我非常满意。要知道现在不少游戏通关一次也就5、6个小时，虽然两者不一定可以这么比较，但光从打发时间的角度来说是不错了。这副拼图里面带有一张同样大小的参考海报，所以可以完全对着来拼。我自己为了提升难度，本打算完全不用这张海报的，实际上还是忍不住比对了好几次。

接着再买，我就想看看那些进口拼图到底有啥不同。在逛淘宝店的时候就能很明显的感觉到，进口拼图的品牌相当多，图案内容自然也要丰富得多。国产的几乎都是些世界名画、风景照片以及一些油画。而国外的拼图大厂一般都有自己的画师，专为拼图产品画出各种作品。欧洲和日本这些地方的拼图大厂，都是一套一套的出，可选择的太多了。比如有一些玩悬念，包装上看到的画跟实际拼图不一样，只有最后拼完才知道实际图案是什么。另一个区别就是价格了，同样是500片，人家就要卖近200块。挑了一个德国HEYE的1000片和荷兰Jumbo的500片拼图，到手后发现这些进口的拼图在用料和做工上确实讲究一些。但是如果只是单纯的玩拼图，不考虑拼完之后的效果，那国产的就足够了。

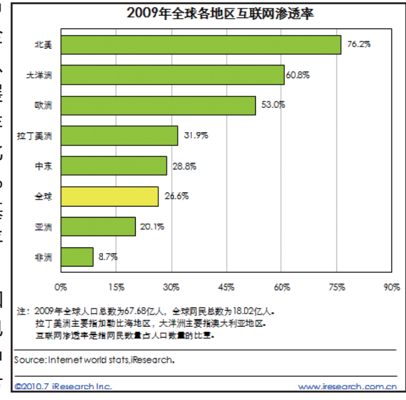
另外我买的这两幅进口拼图里都没有参考用的海报，于是用先拼四周外框，然后将同色系的小块分类摆放，一点点对比的方法来拼，也只有这样拼才有意思。做得好的拼图的碎片形状看似就那么几种，实际上没有两片是完全一样的。正确的组合拼起来会很合适，而不正确的你要放在一起的话，就能察觉出来。这是为了防止在没有什么提示的情况下放错一些相似的碎片，考虑得很周到。一些国产拼图会把正确的排列顺序印在碎片背面，这就跟玩游戏用金手指一样了。

500那个又花了我3天的时间，1000的至今没拼完。没拼完的图收起来是个问题，这么平摊着放占地方不方便，所以有专门的拼图毯来解决这个问题。平时在毯子上面拼，需要收起来的时候将毯子连拼图碎片卷在一个滚筒上，压紧后就只剩一个滚筒，摆哪都行，而且里面的拼图也不会移位。只是国产品牌的毯子似乎没有，这种简单的玩意一个进口的也要两三百。拼完的话如果想当装饰画贴墙上就需要先将拼图用专用的胶水粘起来。将胶水均匀刷在拼图正面，等一个小时让胶水渗透到缝隙中就好了。因为是刷在正面而且要晾一个小时，如果有什么脏东西掉上去就麻烦。我住的地方挺乱的就一直没敢涂。另外这胶水也不便宜，涂4副500片的胶水就要50块。

没有电子计时器的计时，没有设定一些要“挑战”的目标，没有什么系统给你英文字母的评价，也不用跟人比成绩。一个人玩玩这些不插电的东西也挺好。　　文/硬核

2009年全球互联网平均渗透率26.6%，中国用户人数第一

根据互联网数据统计机构Internet World Stats发布的最新数据显示，2009年全球网民数量达18.02亿人，全球互联网平均渗透率（网民数量占人口总数的比例，可以直接理解为消费者占有率）为26.6%，各地区互联网发展的差异较大。欧美地区（欧洲、北美和拉丁美洲）和大洋洲（主要是澳大利亚）的互联网发展已处于领先阶段，北美、大洋洲和欧洲的互联网渗透率分别为76.2%、60.8%和53.0%，位居全球互联网前三名。亚洲地区由于人口基数大，互联网渗透率为20.1%，虽然低于全球26.6%的平均水平，但未来发展潜力不容小觑。



而根据Telegeography的统计数据显示，中国电信和中国联通两家ISP就占据了全球20%的宽带用户。中国电信的用户数最多，高达5500万宽带用户。紧接着的是中国联通的4000万用户，而排第三的日本NTT只有1700万用户。剩下的那些欧美ISP更是没得比。所以前面那个渗透率百分比根本没意义嘛，我朝人多就是没办法。当然除了这俩ISP，咱们也没得选啊。

另外根据最近国家信息中心信息化研究部发布的《中国信息社会发展报告2010》称，08年我国上网接入速率约为1.8Mbps，远远低于日本的63Mbps，韩国的40Mbps以及中国香港的20Mbps。2008年我国宽带用户平均月资费83.8元，相当于每Mbps每月46.6元（约合6.7美元），是韩国宽带价格（0.37美元）的18倍、日本（0.13美元）的51.5倍。报告中说：“如果考虑到收入差距的话，2008年韩国人均国民收入是我国的6.9倍，这意味着我国的宽带资费水平相当于韩国的124倍。”报告指出，如此高的资费水平，将严重影响到新技术的进一步扩散和深化应用。

网站泄露机密，米国表示无力

7月英国的“维基泄密”网站（WikiLeaks）公布了长达20万页的9.2万份美国军方机密报告。这些军方报告记录了驻阿富汗美军不愿公开于众的“秘密”，包括联军144次“意外”杀死平民,美军全力掩盖塔利班已获得地对空导弹的事实,美军如何组织秘密“暗杀或俘虏”某名册上在列塔利班班级领导人等。

美国白宫早就坐不住了，敦促此网站赶紧停止公开阿富汗战争的秘密文件。据说还抓住了一个军人，美国媒体表示这个军人和泄密事件有牵连。而白宫发言人罗伯特敦促网站停止公开秘密文件的同时，还表示“我们只能请求掌握这些秘密文件的人不要继续对外公布。除此之外我们无能为力。”



BT下载网站买小镇

前几年国外著名BT下载网站The Pirate Bay就打算买一个国家，然后在这个国家建设高速互联网，做一个没有版权限制的盗版国。当时联系的是一个叫Sealand的超小岛国，但这事儿没成功。

而今年8月，一个俄罗斯下载站Torrentreactor终于实现了这个任务！他们花了不到15万美元买下当地一个叫Gar的小镇，准备将该小镇的名称命名为Torrentreactor.net。据说这个Gar小镇总共只有3台电脑，可想而知这里能有几个人……而当地居民更是不可能知道Torrent是网络上下载种子的意思，他们听到这个消息还以为是美国核电站网站呢。PG小编估计，别的条件不说，Torrentreactor.net的居民以后下载方便了，当地居民免费获得VIP下载权限，还觉得速度不快可以直接去服务器拷。

（互联网那点事儿）web已死，互联网永存？

8月网络上最牛比的一件事非它莫属，就是《连线》杂志主编的一篇文章，名为《Web已死，网络永存》。用2B点的文字形容就是“此文章发布后网民一片喧哗，整个网络顿时沸腾了。”

“当你早晨醒来在床边用 iPad 检查电子邮件，吃早饭时浏览 Facebook 、Twitter 和《纽约时报》，去公司的路上用 Pandora 听音乐广播，上班的时候在阅读器里查看 RSS 订阅、用 Skype 通话，晚上回家了玩在线游戏，或者用 Netflix 观看电影，所有的这些都是通过应用(Apps)来完成的。你把一天的时间都花在了互联网上——而不是万维网”这就是这篇文章开始的一个段落。



《连线》主编大谈移动设备是王道，例子就是iPhone和Android的火爆热卖，平板电脑也是未来特别有前景的东西，比如iPad就无敌了。而那些曾经IT领域的老品牌，比如微软和Google，他们的传统产品都不太给力（比如Google Wave的杯具）。以此说明Web快不行了。

说了半天Web是什么？在《连线》的文章中Web基本就是网页浏览器，和那种传统的网站模式。所谓是移动设备是王道，是说本地应用对比线上软件更有优势，体验更好。但Web的应用和浏览器能不能提供不输于本地应用的体验就成了此文带给人们的思考。还记得前两年的Web 2.0么？这类网站还活着几个，算是普及了吗？事实上早就没人提了。

（关注就业消息）网店灰色行业之职业差评师

以前你听说过淘宝上有替卖家刷钻石、刷皇冠炒信用的，有替卖家删除差评不良记录的，让人觉得网购中的灰色行业很有创意，水很深。最近又出现了一种“职业差评师”，前面那些替卖家打杂的和他相比，简直就是渣。

职业差评师就是专门给淘宝卖家差评的人。他到你的店里买一个东西，给你一个差评。你觉得很委屈很不爽，要求他删掉差评，这时他就找你要钱了。这明显就是勒索。由于淘宝对付骚扰买家、冒充买家等传统改差评手段的方法越来越多，以前靠给卖家删差评的公司很难接到生意。于是有人想到了职业差评师这个“自产自销”的方法。自己给卖家差评，然后要价50元一个，只要卖家给钱就删掉差评。如果卖家不妥协，或者不重视单个的差评，这些职业差评师就搞“团队合作”连番上阵，一天之内买你好几个产品，给出多个差评，让你不得不妥协。据说此方法的成功率有九成左右，一般整个团队一天至少有三四百元进账。当然，也不都是为了勒索钱，有些专业差评师是为了差价换折扣。赚钱的专门挑选低价虚拟商品的网店下手，比如点卡、充值卡，用尽量低的成本来赚取改差评的费用。后者往往是网购高手，这些人对网购规则相当熟悉，通过给卖家差评来要挟卖家退部分货款，从而达到获取抄底折扣的优惠，比如买一件衣服100元，他给你差评，勒索只要退50元就给删掉差评等等。



对付职业差评师很不容易，即便被勒索，也没有相关的法律保护卖家。大网店被淘宝重视，一般通过在旺旺上沟通留下聊天记录，以便作为证据联系淘宝修改“恶意差评”。而小卖家只能多留心眼，识别职业差评师，从而避免被勒索。

PG小编不建议各位去做职业差评师，有能力者可以发展成为职业差评师的克星——职业人肉师，差评师不给你钱，你就人肉之，然后威胁将他的信息公开，看他给不给！

呃，自从上期杂志发售以来，口袋接到很多读者来信，说上次的日本语教室中，关于小编名字发音的假名被“河蟹”了。其实是这么回事，由于口袋擅自提供主编大人的香吻一枚作为奖品，并未征得其本人同意......于是在杂志印刷的时候，他竟然偷偷把答案给去掉了！在口袋的追问之下，主编大人承认了自己的犯罪事实，并承诺给上期没有得到奖品的玩家回信补发双倍奖品——香吻两个，请大家注意查看自己的信箱！

第四课

上节课我们学习了“指示代词”和“连体词”，这节课我们来继续学习日本语当中的“时态”。学过英语的玩家应该知道，英语中有“现在进行时”、“过去时”、“过去完成时”等等，日本语中也有类似的说法，今天要学习的是“过去时”。

首先我们来复习一下之前学过的“判断句”。判断句是日本语当中最常见的一种语法，翻译过来就是“A是B、A不是B”之类的，分别是“AはBです、AはBではありません”。

下面我们来对照一下普通判断句和过去时的用法：

判断句	简体
•口袋姐是小编。 ポケット姉ちゃんはエディターです。	•口袋姐是小编。 ポケット姉ちゃんはエディターだ。
•剑纹不是女人。 剣紋は女（おんな）ではありません。	•剑纹不是女人。 剣紋は女（おんな）ではない。

文/口袋

过去时（普通/简体）
•口袋姐以前是小编。 普通：以前（いぜん）、ポケット姉ちゃんはエディターでした。 简体：以前（いぜん）、ポケット姉ちゃんはエディターだった。
•剑纹以前不是女人。（现在变性了？不，他现在也不是女人囧） 普通：以前（いぜん）、剣紋は女（おんな）ではありませんでした。 普通：以前（いぜん）、剣紋は女（おんな）ではなかった。

今后大家遇到判断句的时候就要考虑时态了，如果有过去时就要按照刚才的语法来讲，一定要记住哦。

接下来，我们要复习一下之前学过的“格助词”。我们已经学过好几个格助词了，分别是“の（的）、も（也）”。这节课要学一个新的格助词“に”，这个词在日本语当中的应用非常广泛，相当于英语中的“at”，第一个含义是“在某个具体时间点发生的动作”，举例来说明吧：

•口袋姐在上午7点时起床。
ポケット姉ちゃんは午前（ごぜん）7時（じ）に起きる（おきる）。



•如果是“口袋姐在上午7点左右起床”呢？说不定有时会懒床（=。=）

ポケット姉ちゃんは午前（ごぜん）7時（じ）ごろ起きる（おきる）。

那么，知道“に”的用法之后，我们再来学两个类似的格助词，分别是“から（从...）”和“まで（到...）”。这两个词在连用的时候，相当于英语中的“from...to...（从...到...）”，举例来说明一下：

•提问：学生们的暑假是从什么时候开始，到什么时候结束的呢？

学生（がくせい）達（たち）の夏休み（なつやすみ）は何時（いつ）から何時（いつ）までですか。

•回答：从7月15日开始，一直到8月31日。

7月（しちがつ）15日（じゅうごにち）から8月（はちがつ）31日（さんじゅういちにち）までです。

嘛，大家也看到了，上面提起了数字。之前有玩家问我，说怎么还不教数数？这不就来了吗？在日本，关于数字的说法也有很多，那么我们就来看看数字的发音吧。

零：れい（ゼロ）	九：く（きゅう）
一：いち	十：じゅう
二：に	个：こ
三：さん	百：ひゃく
四：し（よん）	千：せん
五：ご	万：まん
六：ろく	亿：おく
七：しち（なな）	兆：ちょう
八：はち	京：けい（兆的十倍）

日本人和我们还有西方人都一样，也有“忌讳”。许多天朝人都认为4这个数字和“死”谐音，不吉利......如果大家买了前几期的杂志就可以看到，给一位叫做“94泽”的读者取的名字很“不吉利”，为什么呢？因为“四”谐音“死”，“七”的发音里面也带“死”，“九”谐音“苦”，日本人认为死和苦不吉利，所以经常会避免说起这两个数字——既然说到了风水，那口袋就再多嘴一次，单数人在一起拍照的时候不要站在中间哦，因为传说中拍照站在中间的人会早死......（众小编：不要说这么恐怖的事情，吓坏了小孩子）......

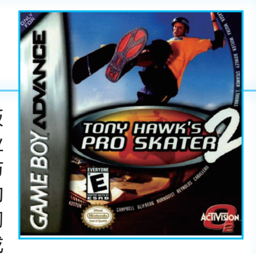
接下来是星期计数，我们天朝没什么信仰，所以是按照数字来读星期的，而日本则是按照星象来表示的，以前是遣唐使学来的6曜，而明治时代后则采用了格列高利历，根据星象周天变化来表示，分别是：月、火、水、木、金、土、日。

周一：月曜日（げつようび）
周二：火曜日（かようび）
周三：水曜日（すいようび）
周四：木曜日（もくようび）
周五：金曜日（きんようび）
周六：土曜日（どようび）
周日：日曜日（にちようび）



真要说起数量词，发音什么的实在太多太复杂了，一下都讲出来怕大家没法接受，所以今天就简单地讲这么多，以后有机会再慢慢补充吧。这节课我们主要是讲时态中的过去时，还有数字和星期......不过细心的读者应该已经发现了，这节课我们接触了一个“动词”，是哪个呢？答案是“起きる（おきる）”，在例句中是“起床”的意思。注意，从下节课开始，我们就要开始讲动词了，动词变化型是日本语里的第一个难点，只要把这个学懂，其它的就完全不在话下啦，所以下期的杂志大家无论如何也要收藏好哦！

17> 托尼霍克职业滑板2 Tony Hawk's Pro Skater 2



GBA

■2001.6.11
■Activision
■SPG
■1人

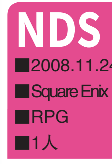
玩滑板的都知道一位伟大的选手托尼霍克，玩滑板游戏的都知道一个曾经伟大的游戏系列《托尼霍克职业滑板》。1999年Activision找来托尼霍克，代言并参与制作一款全新的滑板游戏，结果评价超高，之后制作的2代、3代都被誉为神作。而从2代开始，Activision彻底实施多平台计划，GBA也有份。当然GBA无法做成原作那种3D形式，要以2D的画面来再现绝大部分3D的玩法，负责制作的Vicarious Visions公司做到了，而且相当出色。

游戏主要玩的是踩在滑板上探索整个关卡收集道具，利用几乎一切物体做出各种花式动作获得高评分。GBA版之所以成功就在于其采用45度角的俯视视角。虽然在固定的2D背景上，也采用3D游戏的主观式操作方法——按上是加速下是减速，左右控制转向，而不是按上往上走按下往下走这种，这种操作方式还原了家用机的操作感觉。还有虽然画面是2D的，但是关卡的设计非常的讲究，各种物体摆放的位置都很好的考虑了固定视角的问题，不会出现视觉上的盲点。还原了操作和关卡设计，也就还原了这游戏的绝大部分，让你可以在掌上体验到当时最热最火的滑板游戏的精髓。



也许在当时还完全沉迷于日式游戏中的中国玩家们，不会有多少人知道《托尼霍克职业滑板》，但在美国那是一个极限运动游戏时代的开始，几乎完美的GBA版是除了PS原版之外，最受欢迎的移植作，无疑能载入史册。

18> 时空之旅 Chrono Trigger



上世纪90年代的玩家肯定都知道SFC上的那款同名游戏，《时空之旅》在当时造成了轰动，因为它是由一个“梦之小组”来领导制作的：《最终幻想》之父坂口博信，《勇者斗恶龙》的编剧堀井雄二，家喻户晓的漫画家鸟山明。这样的阵容在当时RPG盛行的年代让人无法抗拒，而且这款游戏经得起时间的考验，13年之后移植到NDS平台，依然得到了玩家们极高的评价。特别在欧美地区，其评价仅次于NDS版的《GTA 唐人街战争》。

作为日式RPG来说，战斗系统非常的重要。《时空之旅》采用了当时《最终幻想》已经成熟运用的ATB（实时战斗）系统，但又进行了更新。游戏没有战斗画面和地图画面之间的切换，在行走时遇到敌人，立刻就摆好架势准备开战了，与周围的场地完全融合在一起，所以可以说没有两场战斗是相同的。因为是移植版本，所以这一切的优点都转移到了NDS的新作上。不用说新作还加入了适合NDS触摸屏的操作方式、新的怪物斗技场模式、新的场景，当然还有新的剧情和结局。原作已经有14种结局，可见其故事本身宏大，各种细节也都不含糊。



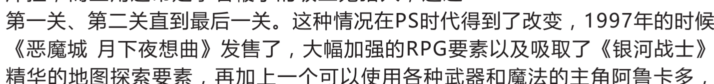
虽然挂着“梦之小组”的牌子，实际上当时在一线进行制作的是北濑佳範、加藤正人等人，特别是负责主要音乐制作的光田康典因为本作一举成名。这些人之后也一直从事着各种RPG大作的开发工作，《时空之旅》的制作无疑给了他们宝贵的经验，也可以说《时空之旅》对之后的日式RPG有着很大的吸引。所以在多年之后可以在NDS上重新玩到这款名作绝对是一大幸事。

19> 恶魔城 晓月圆舞曲

キャッスルヴァニア～暁月の円舞曲～

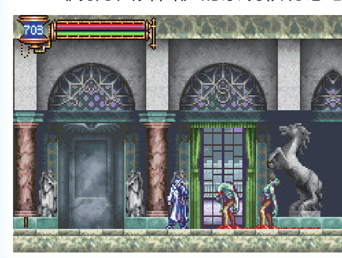
GBA

■2003.5.8
■KONAMI
■ARPG
■1人



《恶魔城》曾经是KONAMI出品的有着相当难度的动作游戏系列，最终BOSS总是吸血伯爵德拉库拉，而主角通常是拿着鞭子的吸血鬼猎人，通过第一关、第二关直到最后一关。这种情况在PS时代得到了改变，1997年的时候《恶魔城 月下夜想曲》发售了，大幅加强的RPG要素以及吸取了《银河战士》精华的地图探索要素，再加上一个可以使用各种武器和魔法的主角阿鲁卡多，奠定了《恶魔城》系列发展的新方向。之后GBA上又出了两部《恶魔城》作品，它们与《月下夜想曲》的风格有较大差异，最后《晓月圆舞曲》的出现又让人找回了6年前的那种感觉。自然的，《晓月圆舞曲》的评价是GBA上三部作品中最高的，甚至可以说是所有掌机中评价最高的恶魔城游戏。

《晓月圆舞曲》的系统很有意思，主角苍真可以吸收敌人怪物的“魂”，你在杀敌时就有一定的几率可以获得它们的魂。这些魂有直接攻击型的，比如投斧、飞刀等等；有辅助型的，比如回复体力；还有一些一直有效的被动型和一些可以打开和关闭其特殊功能的魂。另外，主角使用的武器不再固定为鞭子，而是可以使用刀剑盾等各种装备。这样，《月下夜想曲》的几乎所有吸引人的要素都在《晓月圆舞曲》中体现了出来（甚至连阿鲁卡多都来游戏中客串），而且是以另一种形式体现出来的，让你感到愉悦，却不会感觉重复，这也是这款游戏高明的地方。



20> 最终幻想战略版 狮子战争

Final Fantasy Tactics: The War of The Lions

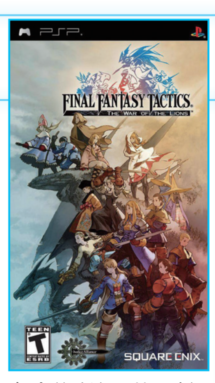


PSP

■2007.10.9
■Square Enix
■SRPG
■1-2人

“日本第一款卖过100万份的战棋类SRPG！”虽然这只是PS上原版游戏的一个成就，仍然可以用来说明这个PSP上的移植版本的素质。优秀的游戏很长时间都不会过时，10年后的PSP版更受SRPG迷们的欢迎。新加入的内容和便携的特性，让这款移植的游戏在2007年年内就卖出了近50万份，这是个令人羡慕的成绩。

游戏的制作人松野泰已是游戏业界的天才，他早年在SFC上制作的作品《皇家骑士团》系列就获得了人们一致的好评，特别是《皇家骑士团2》。而《最终幻想战略版》是他进入Square公司后，将最终幻想的很多要素比如水晶、多彩的职业等等结合《皇家骑士团2》的系统重新改良后的结果。游戏的剧情同样是亮点，跟正统的《最终幻想》系列常用的小人物改变世界的故事比起来，松野写的故事更加像是历史故事，包含着政治阴谋、阶级斗争、效忠与背叛……而且这款游戏的世界观并不是独立的，除了任氏掌机上的《最终幻想战略版A》系列，《最终幻想XII》的故事同样是发生在这个世界里，这也让游戏更有宏大的史诗的感觉。



PSP的《最终幻想战略版 狮子战争》在原作的基础上增加了新的故事情节和动画，新的16:9的宽屏画面也更符合现代的风格。加入了新的职业：洋葱骑士和黑暗骑士。另外还加入了《最终幻想XII》和《最终幻想TA2》中的人物。利用PSP联机方便的特性，游戏还加入了多人模式，合作或者对战的多人玩法让游戏更具生命力。



看日本游戏界的未来取向

就像当年Sony和Microsoft入侵游戏市场让游戏界爆发一场大地震一样，Apple以iphone入侵游戏机市场，让这个沉闷很久的游戏界又多了不少话题。由于Apple已经谈了很多，所以这次换个角度，从已经打进游戏市场的人而言，要怎样迎接这位不速之客呢？

Apple的“白船来袭”

游戏市场是一块大肥肉，所以一直有大公司希望推出新游戏主机，务求像其他主机厂那样坐着就有大量权利金稳收，就像买座大厦等收租的房东一样。第一次其他领域的巨头入侵游戏界而成功的是Sony。当年他们被任天堂摆了一道后心有不甘地推出Playstation，结果打下了Sony十年多的霸业，甚至一度将任天堂逼到相当难堪的场景（但不是危机，任天堂再差的年代也具有很高的实力，也是为什么他们能够以DS和Wii夺回游戏界老大哥的理由）。而当Sony开始走牛角尖，游戏越来越难开发而且过分向大厂大制作倾斜，变成中小型游戏厂一间间地倒下，大厂也越来越苦之时，Microsoft以开发容易、成本更低表现更好的Xbox杀进来，虽然要到Xbox360才真正取得成功，而且在日本还是无法打进市场，但以全球的成绩来说，其成绩是不容否定的。

第三次则是Apple。其实这次比起之前两次更让人觉得不可思议，毕竟之前两家都各有优势进入游戏圈：本身一个拥有巨大的娱乐产业、由电影音乐到家电什么都来一笔，向游戏界入侵是早晚的事。至于Microsoft，由于DirectX的便利，以及多边型处理技术高速成长，所以他们也很有条件，甚至比Sony更有条件打进游戏界。但Apple呢？一直以来都有一个笑话“Mac的最大弱点就是没游戏玩！”。虽然还是有一两家厂坚持原则不使用DirectX，比如暴雪，但绝大多数游戏的开发引擎都是Windows专用，所以游戏玩家想买一台Mac用来玩游戏是自讨苦吃。即使iPod让他们打进娱乐产业，但因为只是一个供货商，而不是生产商，所以也谈不上有能力打进游戏界，而且Apple也没有很强的态度要进军游戏市场，所以这次Apple以iPhone打进游戏市场的确是吓了游戏界一大跳。

当然，最初Apple也不是一来就打着这种将Smartphone当游戏机的主意，只是想和黑莓等Smartphone手机一较高下。不然他们就不会主打黑莓机在商业市场的优点Push mail了。但其容易开发的系统，完整的游戏销售渠道，合理的授权费用以及iPhone的全球市场，吸引了越来越多中小型游戏公司，甚至是个人开发者想捞一票，甚至连最初兴致缺缺的大公司，如SE社，也开始推出原创游戏了。虽然在iPod Touch的发布会上，Apple表示这会成为一部游戏机时，游戏界并没有太多人认真。大家认为iPod Touch再了不起也就是手机游戏的水平，但当他们惊觉iPhone是玩真的时候，就已打进主流游戏市场了。

娱乐以外呢？

Apple谈得太多了，所以咱们换一个方向，就是面对这艘白船，任天堂和Sony这两家也有掌上游戏市场的阵营该怎样面对。

其实这次的最大问题是，iPhone能够打进游戏市场不是因为游戏特多，而是这本来就不是一部游戏机！这是一部Smartphone没错，像笔者买iPhone也不是只为玩游戏。只不过是它同时有游戏功能，而且越来越多的开发者推出游戏，才引起Apple以游戏作为推销的诉求。其实这和DS的一大堆学习软件一样，都是本来没想过会成功，但因为先天条件而带出一个非主机设计者预料到的发展方向，最后甚至成为一大利多因素。而二者都是因为有触摸功能来出现这种转变，化为新的财路，不过二者虽然多了这个方向，但还是有着自己的本业。任天堂是游戏，而Apple则是Smartphone。那只是一种附加价值而不是生命线之所在。

说到这里各位也知道最大的问题是Sony了。对，相比其他两部主机，PSP本身的附加价值是最低的，刻薄一点是完全没有任何附加价值。因为PSP的任何一样都可以轻易找到代替品：看影片功能早在以前的PDA时代就已经实现，而现在任何一部手机都能看影片。至于听歌随便一部国产mp3机都可以做到；看照片很多手机也一样可以；上网你会傻到用PSP上网，而不是用iPhone又或者是Android上网？数下来只有PS Store这个功能是独家的，但卖的都是游戏软件又或者Demo下载之类，也就是说PSP现在差不多是完全没有任何非游戏的内容是独一无二的。勉强的话，就是大屏幕显示了吧？

不是说专攻一项不好，而是PSP由推出至今真的是全无长进可言。除了机身较薄，亮度更光，防破解更努力（汗......）之外，就完全没有任何在硬件上加以成长的地方。而软件PS Store也不算什么新东西，比起来DS由Lite到i再到LL，任天堂都很努力地在硬件设计上改良以给销费者更佳的使用经验，软件由于有大量的学习软件，所以也不成问题。至于iPhone则还在成长中，所以日后变化更大。相比起来，PSP就真的有种进退不得的苦况。由于设计问题不能推出学习软件，但专长的游戏部分却左被任天堂，右被iPhone挖了一角又一角。现在除了机能算是有优势之外，其

他已经所余不多了。

其实很多人都认为想打破这个困境不是搞什么Go，而是将PSP和手机结合。Sony又不是没有手机经验和资源，像任天堂想搞也搞不成，甚至Sony比条件可能比Apple还要好，但Snoy偏偏放在那里不用，浪费大好的市场。想想能打电话的PSP，不但可以有更大的市场，而且对游戏也可以有更多的活用吧？

没电话又如何?

任天堂的问题也就是没有手机经验，不过他们也好像不大想这么快打进手机市场就是了。

一直以来任天堂都视自己为一家玩具公司，他们有很多机会和资源去进军其他市场，反正钱多到用不完，这等于Apple也是钱多到花不完。但在公司的哲学上，让他们有一份坚持，Apple就是那种简约美学，而任天堂就是玩具公司的传统。在这份坚持下，任天堂绝不会推出一些“要你命三千”的产品，也不会搞一些和游戏没有直接关系的企划，甚至那些教学软件也不是任天堂，而是一些小公司搞出来。在这份坚持下，任天堂无法直接去入侵手机市场，推出可以玩DS游戏的手机。不过有一点好处是，DS的双屏显示在学习软件上真的很有威力，而且巨大的市场也不愁买家不买软件，而本业的游戏仍然坚强则是任天堂面对挑战时的最大本钱。即使其他公司不给他出游戏，任天堂光凭自给自足也可以过活。但PSP和iPhone却是以第三者的支持才能存在，一但只依赖自己的软件就玩完了。 这是很大的不同。

相比没有任何延伸价值的PSP，任天堂则是一早就开拓这个市场，所以面对的冲击是最小的。

日本手机何去何从?

其实真正该惨叫的是日本手机。以前在传统的封闭网络系统中一直吃香喝辣，但iPhone的独一无二的系统接口，以及打破服务供货商和节目供货商的垄断的新模式，让游戏厂商不再需要受制于服务供货商，所以有更大的弹性，在全球市场自由推出游戏。而且iPhone这个开发平台更具弹性和亲和力，由简单的小游戏到3D大作都可以开发，成本的控制也可以用定价而自由调节。说白一点就是，彻底摧毁了日本近十年组织出来的手机游戏市场。

当日本手机厂商还停留在不断加强硬件新功能，让手机变成“要你命三千”的时候，有没有想过改变一直以来的系统乃至整个经营模式，去面对更强大的挑战？当消费者不再被迫不断买更贵的手机来玩游戏，不再将手机当成用完即弃的非环保垃圾的时候，是不是该去面对挑战，改变一直以来的方式？这是值得他们深思的问题。

文：杰特

多情灌客无情灌——记周三的一次劳动课

人，还是那个人。
路，还是那条路。
不同的是，今天下午的天空有点阴暗。而平时的这个时候，天空是一片晴朗。
天地间一片萧杀。
风就像无坚不摧李小生的暗器一样，到处都是。
落叶纷纷扬扬。漫天飞舞。
可是此时，落叶却似乎不再舞了，仿佛约好了似的，让出一条道来。
谁能让落叶为之让道？是无坚不摧李小生？还是九尾媚狐谢姻姻？都不是。
他们还不够资格。
是他。
只有他，才能让落叶让道。
李小生的暗器很厉害，据说江湖中没有人见过他发暗器的样子，因为见过的人全都死了。
九尾媚狐谢姻姻也很厉害，相传江湖中人没有人能挡得住她的回眸一笑。用美色杀人，天下只此一家。
可是，即使是这两个人，若是见到他，也只有掉头走的路。
他是谁？他就是宁断玉。
他几乎从不杀人。
他用不着杀人。谁见了他都得尊尊敬敬的。要不，那你一定死定了。
可是今天，竟然有人敢对他不尊敬。
谁敢对他不尊敬？谢姻姻！只有九尾媚狐谢姻姻才敢对他不尊敬。
此刻，他正站在谢姻姻面前。
没有人敢这样站在谢姻姻面前，更别说用那样的眼神看着她了。
他的眼神很迷人，相信天下间还没有有任何女人对着这样的眼神而不方寸大乱的。
可是她能，因为她是九尾媚狐谢姻姻。

她不怕。一个女人，能被这样的男人用这样的眼神瞧着，除了兴奋外，有什么可怕的？

从五岁起，就没有人敢这样站在她面前。因为敢对她这样的人都死了。

可是他敢。因为她身上有他要的东西。

看来今日必有一战。

他还未开口，她已经先吃吃地笑了。

“你来了。”

“是的，我来了。”

“你来了也没用。”

“为什么？”

“因为我知道你是来干什么的！”

“那你说，我是来干什么的。”

一切似乎都在她的掌握之中，所以她不怕，要怕也只是他怕。所以她又笑了。她笑得就像一朵在风中盛放的罂粟花。

“你笑什么？”

“我难道不能笑吗？”她的笑声比银铃还动听，风骚得让人心里痒痒的。

“你能。”他脸上还是没有任何表情。

一时无话。只有风在多情地撩着人的衣角。

一阵不短的时间后，她终于忍不住了。因为没有人会这样大敢地赤裸裸地看着她。

“没有人敢这样看着我，除非是他不要命了。”

“哦。”

“你也不要命了？”

“我要。”

“那你还干嘛要看？”

“我当然要看。”

“为什么？”

“为什么我不能看？”

“就是不能。”

“我要看。”

“为什么？”

“因为你身上有我要的东西。”说完这话，他终于笑了。她发现他其实也不是很冷酷，其实他也很温柔。特别是他笑了的时候，没有任何女孩子能够在他面前耍花样。也许他是个不错的情人。

她似乎变得有点底气不足。

因为她明白他终于要出手了。

“我身上当然有你要的东西。”话语间充满挑逗。她给了他一个媚笑。没有人能挡得住她的一笑。李小生不能，他也应该不能。

可是，她还是低估了他。

因为，她的笑对他仿佛一点作用也没有。

“当然有。”他又变回了刚才那副对一切都无所谓的样子。

“那你敢不敢来搜？”她向他甜甜一笑。

“有何不敢？”他向前走了一步。

“你，你真的敢？”

“我敢。”

“难道你不怕老师？”

“我为什么要怕他？”

“你不怕？”

“不怕。”

“可是听说没有人能挡得住他的戒尺三拍……”

“那没有什么可怕的。”只有他才敢说出这样的话来。

“……”

“哎。”她叹了一口气，“好吧，如果你能找出来，那你就将它带走吧。”她似乎认输了。

“好。”他转身就要走。

“等等，你知道我放在哪里？”

“当然知道。”

“那我放在哪里？”

“我找一下就会知道。”

“哈哈……”她又有了底气。因为他根本就不知道他要的东西放在哪里。

“我还以为你会知道。”

“我当然知道。”

“你怎么知道？”

“我知道。”

“你不用找也知道？”

“是。”

“你怎么会知道？”

“李小生会告诉我的。”

“……”

“他，他说他会告诉你？”她的底气一下子又没有了，就像个输急了的赌徒一样。

“当然。”

她开始后悔了。为什么当初她要和李小生这样的人合作？

“他真会告诉你？”被人出卖的滋味并不好受。

“他会。”

“你不怕他骗你？”

“不怕。”

“为什么？”

“因为事成后我会用两餐麦当劳和他交换。”

“已经有70多个人来找过我了，都没有人从我这里带走它……”她幽幽地说道。“除了你……”她看他的眼神充满了暧昧。

一阵沉默之后。

“为什么你上劳动课从来不带桶？”

“我为什么要桶？”

“你浇花不带桶用什么浇？”

“我用碗。”

他笑了。

于是她也笑了。

他丢下她。

不远处有人在向他招手。那人手上提着一个小水桶。也不见他怎样动手，那个桶已经安安稳稳地到了他手上。

“要记得你说过的话。两餐麦当劳。”那人用千里传音向他说道。

他没有答他。他从不说废话。他说过的话一定会实行。

没有人敢质疑他说过的话。李小生不敢。谢姻姻现在也不敢了。

风，又大了。校园里没有了人。

落叶依旧纷纷扬扬。

在刚才的地方，人都消失了。只留下一地黄叶和远处啸啸的灌水声……（文/佚名）

历史上十个著名的思想实验

10． 电车难题（The Trolley Problem）

“电车难题” 是伦理学领域最为知名的思想实验之一，其内容大致是：一个疯子把五个无辜的人绑在电车轨道上。一辆失控的电车朝他们驶来，并且片刻后就要碾压到他们。幸运的是，你可以拉一个拉杆，让电车开到另一条轨道上。但是还有一个问题，那个疯子在那另一条轨道上也绑了一个人。考虑以上状况，你应该拉拉杆吗？

解读：电车难题最早是由哲学家 Philippa Foot 提出的，用来批判伦理哲学中的主要理论，特别是功利主义。功利主义提出的观点是，大部分道德决策都是根据“为最多的人提供最大的收益”的原则做出的。从一个功利主义者的观点来看，明显的选择应该是拉拉杆，拯救五个人只杀死一个人。但是功利主义的批判者认为，一旦拉了拉杆，你就成为一个不道德行为的同谋—— 你要为另一条轨道上单独的一个人的死负部分责任。然而，其他人认为，你身处这种状况下就要求你要有所作为，你的不作为将会是同等的不道德。总之，不存在完全的道德行为，这就是重点所在。许多哲学家都用电车难题作为例子来表示现实生活中的状况经常强迫一个人违背他自己的道德准则，并且还存在着没有完全道德做法的情况。

9． 空地上的奶牛（The Cow in the field）

认知论领域的一个最重要的思想实验就是“空地上的奶牛”。它描述的是，一个农民担心自己的获奖的奶牛走丢了。这时送奶工到了农场，他告诉农民不要担心，因为他看到那头奶牛在附件的一块空地上。虽然农民很相信送奶工，但他还是亲自看了看，他看到了熟悉的黑白相间的形状并感到很满意。过了一会，送奶工到那块空地上再次确认。那头奶牛确实在那，但它躲在树林里，而且空地上还有一大张黑白相间的纸缠在树上，很明显，农民把这张纸错当成自己的奶牛了。问题是出现了，虽然奶牛一直都在空地上，但农民说自己知道奶牛在空地上时是否正确？

解读：空地上的奶牛最初是被 Edmund Gettier 用来批判主流上作为知识的定义的 JTB （ justified true belief ）理论，即当人们相信一件事时，它就成为了知识；这件事在事实上是真的，并且人们有可以验证的理由相信它。在这个实验中，农民相信奶牛在空地上，且被送奶工的证词和他自己对于空地上的黑白相间物的观察所证实。而且经过送奶工后来的证实，这件事也是真实的。尽管如此，农民并没有真正的知道奶牛在那儿，因为他认为奶牛在那儿的推导是创建在错误的前提上的。 Gettier 利用这个实验和其他一些例子，解释了将知识定义为 JTB 的理论需要修正。

8． 定时炸弹（ The Ticking Time Bomb）

如果你关注近几年的政治时事，或者看过动作电影，那么你对于“定时炸弹”思想实验肯定很熟悉。它要求你想象一个炸弹或其他大规模杀伤性武器藏在你的城市中，并且爆炸的倒计时马上就到零了。在羁押中有一个知情者，他知道炸弹的埋藏点。你是否会使用酷刑来获取情报？

解读：与电车难题类似，定时炸弹情景也是强迫一个人从两个不道德行径中选择的伦理问题。它一般被用作对那些说在任何情况下都不能使用酷刑的反驳。它也被用作在极端形势下法律——就像美国的严禁虐囚的法律——可以被放在第二位的例子。归功于像《 24 小时》的电视节目和各种政治辩论，定时炸弹情景已成为最常引用的思想实验之一。今年早些时候，一份英国报纸提出了更为极端的看法。这份报纸提议说，如果那个恐怖分子对酷刑毫无反应，那么当局者是否愿意拷打他的妻子儿女来获取情报。

7． 爱因斯坦的光线（Einstein ’ s Light Beam）

爱因斯坦着名的狭义相对论是受启于他 16 岁做的思想实验。在他的自传中，爱因斯坦回忆道他当时幻想在宇宙中追寻一道光线。他推理说，如果他能够以光速在光线旁边运动，那么他应该能够看到光线成为 “在空间上不断振荡但停滞不前的电磁场”。对于爱因斯坦，这个思想实验证明了对于这个虚拟的观察者，所有的物理定律应该和一个相对于地球静止的观察者观察到的一样。

解读：事实上，没人确切知道这意味着什么。科学家一直都在争论一个如此简单的思想实验是如此帮助爱因斯坦完成到狭义相对论这如此巨大的飞跃的。在当时，这个实验中的想法与现在已被抛弃的 “以太”理论相违背。但他经过了好多年才证明了自己是正确的。

6． 特修斯之船（The Ship of Theseus）

最为古老的思想实验之一。最早出自普鲁塔克的记载。它描述的是一艘可以在海上航行几百年的船，归功于不间断的维修和替换部件。只要一块木板腐烂了，它就会被替换掉，以此类推，直到所有的功能部件都不是最开始的那些了。问题是，最终产生的这艘船是否还是原来的那艘特修斯之船，还是一艘完全不同的船？如果不是原来的船，那么在什么时候它不再是原来的船了？哲学家 Thomas Hobbes 后来对此进来了延伸，如果用特修斯之船上取下来的老部件来重新建造一艘新的船，那么两艘船中哪艘才是真正的特修斯之船？

解读：对于哲学家，特修斯之船被用来研究身份的本质。特别是讨论一个物体是否仅仅等于其组成部件之和。一个更现代的例子就是一个不断发展的乐队，直到某一阶段乐队成员中没有任何一个原始成员。这个问题可以应用于各个领域。对于企业，在

不断并购和更换东家后仍然保持原来的名字。对于人体，人体不间断的进行着新陈代谢和自我修复。这个实验的核心思想在于强迫人们去反思身份仅仅局限在实际物体和现象中这一常识。

5．**伽利略的重力实验（Galileo’sGravityExperiment）**

为了反驳亚里士多德的自由落体速度取决于物体的质量的理论，伽利略构造了一个简单的思想实验。根据亚里士多德的说法，如果一个轻的物体和一个重的物体绑在一起然后从塔上丢下来，那么重的物体下落的速度快，两个物体之间的绳子会被拉直。这时轻的物体对重物会产生一个阻力，使得下落速度变慢。但是，从另一方面来看，两个物体绑在一起以后的质量应该比任意一个单独的物体都大，那么整个系统下落的速度应该最快。这个矛盾证明了亚里士多德的理论是错误的。

解读：这个思想实验帮助证明了一个很重要的理论：无论物体的质量，不考虑阻力的情况下，所有物体自由落体的速率都是一样的。

4．**猴子和打字机（Monkeys and Typewriters）**

另一个在流行文化中占了很大分量的思想实验是“无限猴子定理”，也叫做“猴子和打字机”实验。定理的内容是，如果无数多的猴子在无数多的打字机上随机打字，并持续无限久的时间，那么在某个时候，它们必然会打出莎士比亚的全部着作。猴子和打字机的设想在 20 世纪初被法国数学家 Emile Borel 推广，但其基本思想（无数多的人员和无数多的时间能产生任何 / 所有东西）可以追溯至亚里士多德。

解读：简单来说，“猴子和打字机”定理是用来描述无限的本质的最好方法之一。人的大脑很难想象无限的空间和无限的时间，无限猴子定理可以帮助理解这些概念可以达到的宽度。猴子能碰巧写出《哈姆雷特》这看上去似乎是违反直觉，但实际上在数学上是可以证明的。这个定理自身在现实生活中是不可能重现的，但这并没有阻止某些人的尝试：2003 年，一家英国动物园的科学家们“试验”了无限猴子定理，他们把一台电脑和一个键盘放进灵长类园区。可惜的是，猴子们并没有打出什么十四行诗。根据研究者，它们只打出了 5 页几乎完全是字母“s”的纸。

3．**中文房间（The Chinese Room）**

“中文房间”最早由美国哲学家 John Searle 于 20 世纪 80 年代初提出。这个实验要求你想象一位只说英语的人身处一个房间之中，这间房间除了门上有一个小窗口以外，全部都是封闭的。他随身带着一本写有中文翻译程序的书。房间里还有足够的稿纸、铅笔和橱柜。写着中文的纸片通过小窗口被送入房间中。根据 Searle 的理论，房间中的人可以使用他的书来翻译这些文字并用中文回复。虽然他完全不会中文，Searle 认为通过这个过程，房间里的人可以让任何房间外的人以为他会说流利的中文。

解读：Searle创造了“中文房间”思想实验来反驳电脑和其他人工智能能够真正思考的观点。房间里的人不会说中文；他不能够用中文思考。但因为他拥有某些特定的工具，他甚至可以让以中文为母语的人以为他能流利的说中文。根据 Searle，电脑就是这样工作的。它们无法真正的理解接收到的信息，但它们可以运行一个程序，处理信息，然后给出一个智能的印象。

2．**薛定锷的猫（Schrodinger’s Cat）**

薛定锷的猫最早由物理学家薛定锷提出，是量子力学领域中的一个悖论。其内容是：一只猫、一些放射性元素和一瓶毒气一起被封闭在一个盒子里一个小时。在一个小时内，放射性元素衰变的几率为 50%。如果衰变，那么一个连接在盖革计数器上的锤子就会被触发，并打碎瓶子，释放毒气，杀死猫。因为这件事会否发生的概率相等，薛定锷认为在盒子被打开前，盒子中的猫被认为是既死又活的。

解读：简而言之，这个实验的核心思想是因为事件发生时不存在观察者，盒子里的猫同时存在在其所有可能的状态中（既死又活）。薛定锷最早提出这个实验是在回复一篇讨论量子态叠加的文章时。薛定锷的猫同时也说明了量子力学的理论是多么令人无法理解。这个思想实验因其复杂性而臭名昭着，同时也启发了各种各样的解释。其中最奇异的就属“多重世界”假说，这个假说表示有一只死猫和一只活猫，两只猫存在在不同的宇宙之中，并且永远不会有交集。

1．**缸中的大脑（Brain in a Vat）**

没有比所谓的“缸中的大脑”假说更有影响力的思想实验了。这个思想实验涵盖了从认知学到哲学到流行文化等各个领域。这个实验的内容是：想象有一个疯狂科学家把你的大脑从你的体内取出，放在某种生命维持液体中。大脑上插着电极，电极连到一台能产生图像和感官信号的电脑上。因为你获取的所有关于这个世界的信息都是通过你的大脑来处理的，这台电脑就有能力模拟你的日常体验。如果这确实可能的话，你要如何来证明你周围的世界是真实的，而不是由一台电脑产生的某种模拟环境？

解读：如果你觉得这听起来很像《黑客帝国》，那么你说对了。这部电影以及其他一些科幻作品，都是在这个思想实验的影响下创作出来的。这个实验的核心思想是让人们质疑自身经历的本质，并思考作为一个人的真正意义是什么。这个实验的最初原型可以一直追溯至笛卡尔。在他的《Meditations on the First Philosophy》一书中，笛卡尔提出了能否证明他所有的感官体验都是他自己的，而不是由某个“邪恶的魔鬼”产生的这样的疑问。笛卡尔用他的经典名言“我思故我在”来回答这个问题。不幸的是，“缸中的大脑”实验更为复杂，因为连接着电极的大脑仍然可以思考。这个实验被广泛的讨论着，有许多对于此实验前提的反驳，但仍没有人能有力的回应其核心问题：你究竟如何才能知道什么是真实？

诸多精神病总有一款适合你

1、第欧根尼综合症

第欧根尼综合症（Diogenes），又名肮脏混乱综合症或众议院综合征。

症状特点：1.生活脏乱；2.极度自卑感；3.有强迫性的囤积行为，无法舍弃财物，过度的购买欲；4.有强烈的隐居欲望，拒绝他人帮助；5.主要出现在老年人上，有时伴随老年痴呆症。

2、外地口音综合症

外国口音综合症（Foreign accent syndrome）是一种临床上很罕见的病症，通常伴随着严重的脑损伤，此病导致患者说母语时如同带有外国口音，例如：一个美国人可能说话带着法国口音。

3、科塔尔综合症

科塔尔综合征（Cotard syndrome）：以虚无妄想（nihilistic delusion）和否定妄想（delusion of negation）为核心症状，患者主要是认为自身躯体和内部器官发生了变化，部分或全部已经不存在了。如某患者称自己的肺烂了，肠子也烂了，甚至整个身体都没了。患者认为自己已经死了，不复于人世或者五脏六腑已经被掏空，即使正和外人说话也不认为自己是活着的。

4、卡普格拉妄想综合症

卡普格拉妄想症（Capgras delusion）命名自第一个介绍这个心理疾病的法国心理医师。患有这种病的人会认为自己的爱人被一个具有同样外貌特征的人取代了。

5、Fregoli妄想综合症

Fregoli妄想综合症，又名人身变换症。和卡普格拉妄想症（Capgras delusion）相反， 这类患者认为身边许许多多的人其实都是同一个人的伪装。

以上都属于错觉认知综合症的一种。

6、被爱妄想症

被爱妄想症（Erotomania）是一种少见的心理疾病，患者会陷入另一个人（通常有较高的社会地位）和他谈恋爱的妄想之中。被爱妄想症又被称为克雷宏波综合症，“old maid’s psychosis”、“erotic paranoia”、“erotic self-referent delusions”，以纪念法国精神病学家克雷宏波（1872-1934）于1921年发表的题目为“Les Psychoses Passionelles”的一篇论文。

7、幻肢症

幻肢症（phantom limb），做过截肢手术的或意外丧肢的人，有时会觉得失去的肢体仍然长在身上，甚至感觉到冷暖、痒、挤压、气密性和刺痛，通常还会觉得不见的肢体比正常变短或处在扭曲的位置上。这种感觉间歇发生，会随着时间消失。

8、Somatoparaphrenia

是一种单一妄想症，患者否认拥有肢体或整个一侧的身体。作为一个例子，一个患者会认为他/她自己的手臂是属于医生的，或其他人。

9、爱丽丝漫游综合症

爱丽丝漫游综合症，英文名为Alice In Wonderland Syndrome (AIWS)。多发于儿童时期。症候是长时间观察一个事物，会突然像爱丽丝漫游仙境一样，周遭的事情忽然变大，或者忽然变小。

10、大雄·胖虎综合症

大雄·胖虎综合症（のび太・ジャイアン症候群），英译为nobita gian syndrome。这是日本针对先天性脑机能障碍中注意力不足过动症（ADHD）及注意力缺失症（ADD）这类精神官能障碍的名称。ADD是指Attention Deficit Disorder，也就是注意力缺失症；ADHD是指Attention-deficit hyperactivity disorder，也就是俗称过动儿的过动症。前者指的就是《哆啦A梦》中的大雄在书中的性格，注意力不容易集中，散漫以及做事常失败，而成为容易被欺侮的对象。后者类似胖虎在书中的性格设定一般，冲动、不容易冷静且有暴力倾向，是个欺负其他同学的过动儿。

11、Lesch–Nyhan综合症

Lesch-Nyhan综合症（Lesch-Nyhan syndrome），又称自毁容貌症，是一种连锁隐性遗传的先天性嘌呤代谢缺陷病（根据我的理解是某种先天痛风伴智力低下病）。自毁容貌症患者在发病时会毁坏自己的容貌，用各种器械把脸弄得狰狞可怕。这种疾病患者常常被束缚在床上或轮椅上。自毁容貌症患者大多死于儿童时代，很少活到20岁以后。

12、天使症候群/快乐木偶综合症

天使症候群/快乐木偶综合症，英文名AngelmanSyndrome。 这个疾病是由基因缺陷引起，病征包括经常发笑、痉挛、缺乏语言能力及智障，因此被称为“快乐木偶综合症”，全球约有1.5万名病患者，多数为儿童。

13、格斯特曼综合症

格斯特曼综合症（Gerstmann-Straussler syndrome）的症状为运动功能障碍和痴呆，潜伏期长达30年以上，患者通常在发病2至6年死亡。

14、威廉姆斯综合症

威廉姆斯综合症（Williams syndrome） 是一种非遗传性症状。在活着出生的婴儿中，大约每两万人之中就有一人患有威廉姆斯综合症，发病前无法预测。

患有此病的人非常喜欢与人交谈，甚至在一些正

常人应该觉得害怕和焦虑的场合也无法产生这种感觉。他们非常喜欢与人交流，甚至是陌生人，但是他们会对另外一些事物，如：蜘蛛、站在高处有莫名的恐慌。他们非常容易对音乐产生共鸣，并投入很深的感情。

15、身体畸形恐惧症

身体畸形恐惧症(body dysmorphic disorder) 的患者强烈认为自己身体某部分不好看。患者不会接受整形手术，会考虑“自己动手”来整形。这个疾病的患者往往抱怨与脸部、头部想象中或实际上的轻微缺陷有关 ，例如头发稀疏、有疤痕或两边脸不对称等。对身体的任何一部分均可能产生不满，并夸大这些“缺陷”。这类患者可能在不同的时刻，对不同的身体部位产生不满； 或在同一个时期，对两种以上的部位不满（如抱怨“双下巴”及“太鼓的腮帮子”）。身体畸形恐惧症与厌食症患者或变性症患者不同之处， 在于身体畸形恐惧症患者对身体的不满是局部的，而非整体的不满。身体畸形恐惧症患者倾向于过度强调“美丑的吸引力”及夸大“自身的缺点”。

16、长单词恐惧症

学名hippopotomonstrosesquippedaliophobia，是指持续的、反常的、没有根据的对长单词的害怕。它的英文名称本身就能令人非常直观地感受到长单词是多么可怕，因为这个专有名词是英文中最长的单词之一。

17、虹膜异色症

虹膜异色症（日文名：虹彩异色症，英文名：heterochromia）是一种身体异常状况，指两眼的虹膜呈现不同颜色的性状。眼睛的颜色特别是虹膜的颜色，是由虹膜组织的色素沉淀及分布决定的。因此在形成过程中任何因素影响以上的色素分布就会造成眼睛颜色的不同。

18、斯德哥尔摩综合症

斯德哥尔摩综合症（Stockholm syndrome），又称斯德哥尔摩症候群或人质情结或人质综合症，是指犯罪的被害者对于犯罪者产生情感，甚至反过来帮助犯罪者的一种情结。这个情感造成被害人对加害人产生好感、依赖心、甚至协助加害人.

斯德哥尔摩综合症的起源：1973年8月23日，两名有前科的罪犯Jan Erik Olsson与Clark Olofsson，在意图抢劫瑞典首都斯德哥尔摩市内最大的一家银行失败后，挟持了四位银行职员，在警方与歹徒僵持了130个小时之后，因歹徒放弃而结束。然而这起事件发生后几个月，这四名遭受挟持的银行职员，仍然对绑架他们的人显露出怜悯的情感。他们拒绝在法院指控这些绑匪，甚至还为他们筹措法律辩护的资金。他们都表示并不痛恨歹徒，表示出他们对歹徒非但没有伤害他们却对他们照顾的感激，并对警察采取敌对态度。更甚者，人质中一名女职员Christian竟然还爱上劫匪Olsson，并与他在服刑期间订婚。

19、lima综合症

lima综合症指的是人质犯被人质所同化，与人质的立场趋于一致，把攻击心态转变的现象。

lima综合症的起源： 1996年一批持械匪徒绑架了日本驻秘鲁lima大使馆的大量人质，在大使馆的工作人员光辉的人格辉映下，在几天后匪徒就主动释放了大部分的人质。

20、巴黎综合症

巴黎综合症是日本人在法国巴黎工作或度假时发生的一种精神紊乱状态。其主要症状有恶心、失眠、抽搐、难以名状的恐惧感、自卑感、蒙羞感以及被迫害妄想症，甚至是有自杀倾向。

法国心理学家赫夫·本阿默指出：“心理脆弱的游客可能会失去承受力，当他们了解的关于这个国家的介绍跟自己所发现的事实不符时，就会引发危机。”有法国精神医师表示，这些人的临床抑郁症是由于他们对巴黎的浪漫看法与现实无法调和而导致的。

日本人对巴黎的热爱由来已久，巴黎吸引日本人的是巴黎人优雅的举止、精美的法国食物和路易威登箱包等奢侈品。在法国的28000名日本侨民大多数都生活在巴黎，而每年有几百万日本人到巴黎旅游。已经在法国当导游15年的日本籍导游长谷川明说：“我接待的游客经常对巴黎感到格外失望。他们以为巴黎应该很干净，巴黎人应该很有礼貌、很友好。结果恰恰相反……他们心目中所期待的是老法国——充满了像让·加宾和阿兰·德隆那样的人。”

有媒体指出，巴黎人对所有不会说法语的人都不够友好，并不只是针对日本人。问题只在于日本人对西方的生活方式抱有不切实际的幻想。他们到世界各地参观时总是一大帮人聚在一起，很少跟当地人接触，所以当真正近距离接触时，文化冲击在所难免。

21、耶路撒冷综合症

耶路撒冷综合症是一种由于访问耶路撒冷城而触发的精神现象，包括一些宗教主题的激烈的思想困扰、错觉或其他类似精神病的体验。它并不局限于某一种宗教或教派，犹太人和许多不同宗派背景的基督徒都受到影响。

耶路撒冷综合症并不存在普遍的表现，不过产生这种现象的患者先前并无精神病的任何征兆，只是在到达耶路撒冷后才开始发病。而几周后, 或者离开耶路撒冷后就彻底痊愈。

22、munchhausen综合症

munchhausen综合症以德国男爵的名字命名。表现为病人到处求医，千方百计咬住医院，为了达到这个目的，可通过说谎吹牛，甚至伤害自己的身体等手段，编造出许多虚假的症状。稍不如意立即出院，反复辗转于多个医院。

症状特点：1.吹牛说谎，向医生提供虚假的急诊住宿和症状。2.不惜破坏自己的身躯使人相信。3.辗转反复进入多所医院。4.病人多数为较年轻的女性，从事医务工作，并与医院某些人有特殊关系。5.多数病人有精神创伤，到处求医，甚至伤害自己，但目的性不明。

23、司汤达综合症

司汤达综合症（Stendhal syndrome），又名佛罗伦萨综合征，是指在艺术品密集的空间里，观赏者受强烈美感刺激，引发的心身疾病 ，导致心跳加快、头昏眼花、混乱、甚至产生幻觉时的症状。

这个命名来自著名的19世纪法国作家司汤达，他在那不勒斯和佛罗伦萨游记一书描述了他的经验。

24、监狱精神病

监狱精神病（Ganser syndrome），犯罪或死囚容易出现的一种症状。症状包括意识模糊， 觉得自己躯体被转换了（应该是觉得自己是其他人），有很大压力，认为个人身份证遗失，对于看似很简单的问题非要给出很荒谬的答案，例如，“一只猫有多少腿？”，这个问题的回答可能是“3”。

25、学者综合症

学者综合症（Savant-Syndrome），是指有认知障碍，但在某一方面，如对某种艺术或学术，却有超乎常人的能力的人。

自闭患者中有10%是学者综合症（故称自闭学者，Autistic savant），大脑损伤患者中则约1/2000的机率。他们的IQ大部分低于70，但在一些特殊测试中却远胜于常人，故俗称为白痴天才（Idiot Savant）。他们的天赋有多种不同的形式，如演奏乐器、绘画、记忆、计算及日历运算能力。

26、高大罂粟花综合症

高大罂粟花综合症（Tall Poppy Syndrome），这是一种社会心理症侯，不属于精神病。

高大罂粟花综合症是澳大利亚和新西兰的一个流行用语，用来形容一种在社群文化中，集体地对某类人的批判态度，属于意识形态表达的一种方式。当任何一个人在社会上达到某程度上成功的时候，而惹来社群中不约而同的，自发性的，集体性的批评。通常，这种批评也会从社区领袖们的口中而出，亦带有反智主义，特别是对知识分子的怀疑和鄙视。

这个用语源自古希腊哲学家亚里士多德著作《政治学》第5卷第10章与意大利历史学家李维《罗马史》第1卷。亚里士多德写到：希腊哥林多暴君Periander向米利都暴君Thrasybulus用行动来献计：将粟米的顶部切去。意思即是：“我们一定要经常将最成功的人铲除。”另外，李维亦提到罗马暴君Lucius Tarquinius Superbus儿子Sextus的信使向他传递他儿子的信息：“我已控制大局，下一步应该怎样做？”父亲一言不发，走到花园里拿着一条棍子用力一扫，把最高大的罂粟花顶部切去。信使等得不耐烦，干脆回程把他所看见的告诉暴君的儿子。Sextus听到这件事后，意会到他父亲希望他能够将Gabii这地方最具势力的人士杀掉。

27、阿斯伯格综合症

阿斯伯格综合症（Asperger’s Syndrome）是神经发展障碍的一种，可归类为自闭症的一类。外界一般认为是“没有智能障碍的自闭症”。在精神病学常用的美国心理学会的诊断基准 (DSM-IV-TR) 当中，则称之为亚斯伯格障碍。人际关系的障碍，对他人情绪的推测力，也就是有“精神理论”障碍的特徵。对特定的范畴会表现出特别的执着，运动机能也会显现出轻微障碍。但像自闭症一样带有语言障碍与智力障碍则较为少数。对视觉和背诵方面的表现普遍良好，许多科学家和数学家也患有阿斯伯格综合症。

被诊断为阿斯伯格综合症的儿童，必须具有以下三种征状：社交困难、沟通困难，和“固执或狭窄兴趣”。

28、彼得潘综合症

童话中出现的彼得潘，离开了大人们居住的世界，永远像少年一样的活着。因此，人们就把这种即使年纪已经很大了，但行动与个性却都还表现得像小孩子的人称为“彼得潘综合症”患者。患了彼得潘综合症的大人，比起跟其他大人相处，他们更喜欢自己一个人玩模型或娃娃，怀念小时候父母无微不至的关照，所以即使长大了，行为还是像小孩子一样，而这也被称为大孩子（kidult），也就是像小孩的成人。

患者有不少孩子的弱点，如优柔寡断、缺乏自我保护意识、渴望被人接受又害怕被人拒绝等。因此，他们的行为与年龄很不相称。患“彼得潘综合症”的人渴望永远扮演孩子的角色而不愿成为父母。

29、偏侧空间失调症

偏侧空间失调症（neglect syndrome）的患者，没有把相等的注意力集中在一个空间两边的能力。患这种病的人，当他画一个人的时候常常剩下一边的手臂和腿不画，被问之时会说这看起来很完美了。

30、道林格雷综合症

道林格雷综合症（Dorian Gray Syndrome）是指文化和社会现象，特点是过分关注个人自身，伴随难以应付老龄化进程及老龄化所要求的成熟。有时伴随抑郁症的发作发生自杀危机。道林格雷综合征患者大量使用化妆品的医疗程序和产品（其中包括整容植发），以保持他们的青春。

和彼得潘综合症一样，这已经称为流行语，不被认为是确诊的心理病症，两者都属于自恋型人格失调。而这个症状的名字来源于奥斯卡王尔德的著名小说《道林格雷的肖像》。

迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

People, People, People



师徒四人到麦当劳化缘



姐夫和小姨子，人兽，野外，同性，古装，女明星



建议CJ以后提供这项服务



凤姐韩国归来



Cosplay的新境界



街霸制作人真豁得出去啊……

办公室乘凉思路多



工地惊现乘凉帝（注意挖掘机下）



这个出现在法兰克福火车站的乞讨娃娃，因为衣服把身体都遮住了，所以几乎没人发现它是个假人。有几个匆匆路过的旅客还扔了几个硬币到杯子里。

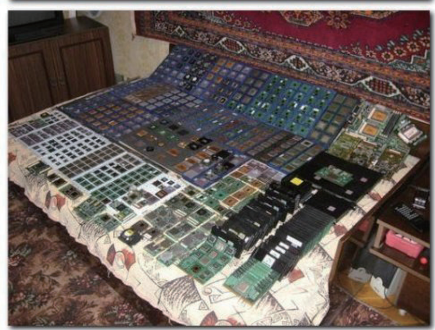


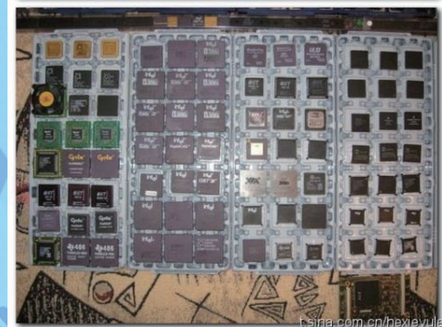
不解释

收藏了上千块CPU的俄罗斯Geek









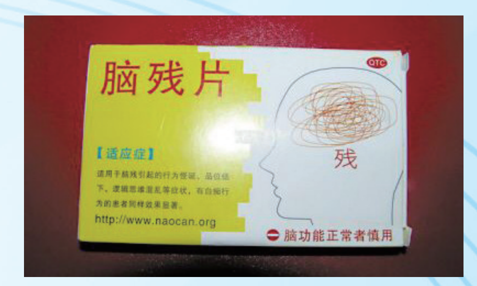
酷玩意



在日本卖到脱销的女体瓶装水



已经零售了……妖怪们情何以堪啊



传说中的药



最近流行立体图案

Farmville Wii Edition

Wii园艺游戏新周边，模拟真实新境界

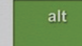


电视机的进化过程

IT创意——爱情



那天，I miss U… …



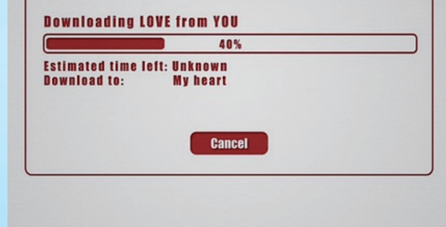


ctrl

该如何控制自己才能够不去想你？

<i>World</i>

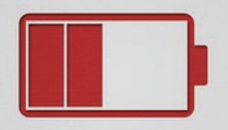
我颠覆了整个世界，
只为摆正你的倒影。



有多少爱情，最终输给了时间？



大声喊，我爱你！你听得到么？



爱，能持续多久？



《幻想传说 换装迷宫X》完全攻略

文/ Akatsuki

更换服装就可以变更职业，这一有趣的设定正是来自《换装迷宫》系列。换装迷宫正统续作来了，继承了幻想传说角色，爽快的格斗要素，继续强化换装概念，大家不要错过本作哦！

幻想传说 换装迷宫X
PSP ●なりきりダンジョンX(クロス)
●2010.8.5 ●NBGI ●ARPG ●1人

★★操作方式★★

按键	世界地图	城镇/迷宫	菜单	战斗
十字键	切换地点	移动	移动光标	移动
摇杆	移动光标	移动	移动光标	技能快捷键
○	确定	确定/调查/对话	确认/使用道具	普通攻击
×	返回/取消	返回/取消/步行	退出/返回/取消	技能攻击
△	调出状态菜单	调出状态菜单	查看换装技能	调出菜单
□	调出地点菜单	-	关闭/打开技能	防御
R	-	人物右转45°	切换人物/选项	敌人状态
L	-	切换地图显示	切换人物/选项	-
Select	-	语音事件	取消战斗/切换操作方式	-
Start	-	跳过剧情/对话	技能快捷键设定/切换说明	暂停

主线任务攻略

序 章

在剧情结束后的エトスハウス，找到アルベルト对话。随后前往地图北方的ヴァルハラ町。
★获得换装“なりきり士”、“剣士”、“魔女っ娘”，获得世界地图

抵达ヴァルハラ町后，前往左侧的道具屋。刚进入道具屋时发生剧情。
★获得收集图鉴、怪物图鉴、战斗记录

和村民都对话后，回到入口时出现一名戴着假面的男子•ボコボア。随即进入战斗，由于是第一次战斗，アルベルト会在一旁进行讲解。
★获得ロングソード、ブルーム

战斗结束后发生プリズムリング进入剧情。此后ヴァルハラ町在暗黑时空篇之前都不能再进入。
★出现可移动地点オリーブヴィレッジ、きらめきの塔



这时，由于ヴァルハラ町已经不能进入，可以到オリーブヴィレッジ先购买一定的武器装备后，再进入きらめきの塔。一进入きらめきの塔内，就出现剧情战斗。胜利后クルール加入成为伙伴，同时可以进行杂兵战。这时打不开的门需要在以后回来时用ソーサラーリング才能打开。到达最上层的时候，开始和ミラクルD・X战斗。
★获得换装ハンター、シスター

随后从アーチェ那里得到能穿越时空的画，并去访问クラース博士。
★获得太陽の絵、似顔絵

回到エトスハウス，进入里面的房间时发生剧情，并穿越到クラース的时代（AC.4203年）。

AC.4203篇

前往ユークリッド村，找到村子最靠里的クラース的家。在ユーグリッド村的中心附近会发现奇异厨师。
★获得菜谱おにぎり，获得食材
（这时若是回到エトスハウス，家里还会出现一名奇异厨师，并获得菜谱ラーメン）

在クラース家里的剧情结束后，从房屋外面的クラース的朋友处得到武器，随后前往熱砂の洞窟。在这里的地下3层获得ソーサラーリング，前进的途中有些机关需要使用到这个道具才能解除。
★获得エンジェルティア、バブルクロスボウ

在熱砂の洞窟最深处与火之精灵イフリート战斗。
★战斗胜利后获得换装斧戦士、ランシア



前往ユークリッド村进入クラース家。在剧情结束后，前往ヴァルハラ村寻找バジル。
★クラース加入成为伙伴。

进入ヴァルハラ村后发生剧情，クラース离队。在与ヴァルハラ村右边桥前面的小孩对话后，バジル出现。再往前走一点后发生剧情，クラース归队。
★在有巨大牛型玩偶的民家里，发现奇异厨师，获得菜谱ハンバーガー
★获得エレメンツポット、火の精霊晶核

因为需要借助风之精灵シルフ而前往ローンヴァレイ。在进入ローンヴァレイ后发生剧情。
★ロンドリーネ加入成为伙伴

继续前行到地下2层后发生剧情。再往深处推进到达最深处后，会发生与风之精灵シルフ之间的战斗。
★胜利后获得换装ガンナー、スカラー，获得風の精霊晶核

战斗结束后，在想要回去的时候发生剧情，此后チェインパートナー系统使用可能。
★获得チャネリング

此后前往精霊の洞窟。进入洞窟后发生剧情，エト被捉走。前进到地下4层与地之精灵ノーム发生战斗，进入剧情。此后就不会有战斗，而是前进到最深处后再一次与地之精灵ノーム战斗。
★获得换装白銀剣士、ウィッチ，获得地の精霊晶核

想要出洞窟的时候发生剧情，这时为了能有浸食洞的许可证而回到ヴァルハラ村拜访バジル。进入ヴァルハラ村后发生剧情，在等待许可证期间，与井一旁的老人、入口的夫妇、左边桥上的人们对话后，会出现3个剧情。这3个剧情结束后，バジル就会出现并将剧情推进下去。
★获得浸食洞の立入許可証

前往浸食洞。进入浸食洞后，沿途使用ソーサラーリング不断推进剧情一直前往最深处。在最深处出现水之精灵ウンディーネ，随即战斗开始。
★战胜后获得换装ランサー、騎士，获得水の精霊晶核



出去洞窟时发生剧情。在与クラース和ロンドリーネ道别后回到现代（AC.4408），前往ヴァルハラ町。在ヴァルハラ町的剧情结束后，与オリーブビレッジ的魔法师对话，一旦回到エストハウス后就会出现ダオス的剧情。在剧情结束后从ノルン那里得到时空移动的画。
★获得星の絵

前往クレス的时代（AC.4306年）

AC.4306篇

为了找到クレス而来到这个时代。在去トーティス村之前，可以四处先逛逛。
★前往オリーブヴィレッジ，在武器屋前找到奇异厨师，获得菜谱にくなべ
★前往ユークリッドの都，在食材物找到奇异厨师，获得菜谱フレンチトースト
★前往ユークリッドの都，通过支线任务找到奇异厨师，获得菜谱チーズINハンバーグ
★前往ユークリッドの都，在ユークリッド城找到奇异厨师，获得菜谱フルーツジュース

前往トーティス村里クレス的家。与教会前的人对话、与道场前的人对话、剧情结束后，与道场前的チェスター对话。随后チェスター加入成为同伴。
★在道场下的民家里找到奇异厨师，获得菜谱カレーライス



前往モーリア坑道找寻マクスウェル。进入モーリア坑道时出现剧情，然后进入剧情战。
★胜利后获得换装魔物使い

继续前进到地下3层，按下开关后出现剧情。在剧情结束后前行，到地下9层时出现与妖精相关的剧情。在地下10层就是与マクスウェル的战斗。
而这时，为了能召唤マクスウェル，需要在地下10层的“召唤之间”设置精灵。
按照上：イフリート　下：ノーム　左：ウンディーネ　右：シルフ进行设置，在对マクスウェル的战斗中能参战的角色只有メル、ディオ，要注意。
★获得换装重戦士、グラップラー

返回トーティス村。回到トーティス村时出现剧情，这时可以去教会找到ミント。在与ミント的剧情结束后，终于可以找到クレス。但是见到后，就会突然进入クレス和ディオ的战斗。（胜败对于剧情没有影响）
剧情结束后前往ヴァルハラ村。
★获得换装ナース
★クレス、ミント加入成为伙伴

在ヴァルハラ村的桥上往上行时，ブレイナー出现。随后进入士兵战，胜利后进去剧情。而剧情结束后即可前往12星座の塔。



刚进入塔内的时候发生剧情，エレメンツポット遭到破坏。随后向上行，到达6层的时候发生与ルナ的战斗。

★胜利后获得换装ストライカー、拳闘士

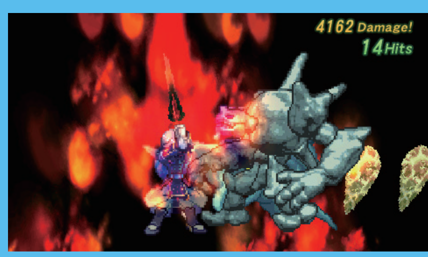
战斗后前往最高层与ルナ对话。

★获得ルナのアンク

回到出口时发生剧情，这时可以前往スルト深林。在刚进入スルト深林时发生剧情，チェスター加入成为同伴。

在スルト深林保持前进到深林B后，ブレイナー出现，随后进入杂兵连战。胜利后进行前行到最深处，在魔界の扉前面与杂兵2连战，最后与グレムリンレアー发生战斗。

★胜利后获得换装トリックスター、マジックフェンサー



剧情结束后回到エストハウス，这时会发生与仮面の男、仮面の女的战斗。（胜败都不会影响剧情的进行）

战斗后，时空转移的画遭到破坏。随后前往トーティス村与クレス对话，商量后众人决定前往超古代都市トール。

★获得真・エレメンツポット

进入超古代都市トール后发生剧情，随后打开入口的宝箱发生剧情，ロンドリーネ计入成为同伴。继续前进到コモンルーム时发生剧情，然后是在マザーコンピューター―ルーム与アスカ发生战斗。

★胜利后获得换装セイジ

这时时空移动装置使用可能，与ロンドリーネ一起进行时空移动。



AC.4354篇

原本是为了回到自己的年代（AC.4408年），但是不知道为什么来到了AC.4354年。

在从超古代都市トール出来时发生剧情，被一群忍者打扮的少女们捉到了忍者の里。

★这里有奇异厨师，获得菜谱たまごどうふ

★在头领的屋敷右侧还有一名奇异厨师，获得菜谱トンカツ

★这时的エトスハウス里有一名奇异厨师，获得菜谱パエリア

为了寻找エトス而再次前往超古代都市トール，在剧情结束后即可前往ムジョルニア洞窟。进入洞窟后发生剧情，之后向洞窟深处前进，在地下1层南面发生ロンドリーネ的戒指事件。在前进到最深处后，发生于雷之精灵ヴォルト的战斗。

★战斗胜利后获得换装調教師、セントバード，获得雷の精霊晶核

根据雷之精灵ヴォルト的情报，前往闇の神殿。在入口经过剧情后前往地下2层，这时的技能槽由4个扩展为8个。在进入地下3层北部时，会出现仮面の女和すず的剧情。在地下4层北边发生エトス的求救声事件后，于最深处与シャドウ展开战斗。

★胜利后获得换装破壊戦士、ハイウィッチ



与エトス重聚后回到忍者の里。这时，时空的战士已经全部到齐，终于到了和プルート的决战了。
★クレス、ミント、クラース、アーチェ、チェスター加入成为同伴。

前往ネルヴィの洞窟。剧情后，前往拜访トレントの森的オリジン。在トレントの森入口和トレントの森E啊发生剧情后，前往最深处与オリジン发生战斗。
★胜利后获得换装黄金剣士・甲騎士，获得オリジンの精霊晶核

再一次前往ネルヴィの洞窟。在ネルヴィの洞窟入口和地下3层的剧情结束后，于最深处和プルート进行战斗。
★胜利后获得换装スナイパー、拳聖

剧情结束后，前往超古代都市トール的マザーコンピュータールーム。通过时空转移回到ディオ的时代（AC.4408年）。
在回到AC.4408年后，前往ヴァルハラ町。一进入ヴァルハラ町就会出现剧情，在阻止了プリズムリング的活动后，ダオス出现并进入战斗。
★战斗胜利后ロンドリーネ、クレス、ミント、チェスター、クラース离队，"虹輪事件"结束。



ENDING（？）

AC.4306篇

看完制作者名单后，エストハウス的房间里出现了多一幅雲の絵。使用雲の絵进行时空移动后，在离开エストハウス时遇到ダオス。（可以先回各个时代找回同伴）这时会得到仮面の男的相关线索而前往焔王の楔。



在焔王の楔最深处找到フラムベルク，并发生战斗。
★胜利后获得换装マスカレイド、トルヴェール

从フラムベルク那里得到仮面の男的情报而前往氷狼王の礎。在要离开焔王の楔时发生与仮面の男的剧情事件。

进入氷狼王の礎后发生ロンドリーネ的剧情事件，此时因冰壁不能通过的地方变得可以通行。
★ロンドリーネ加入成为同伴

继续前进到地下最深处时遭遇仮面の男，同时与被召唤出来的フェンビースト战斗。
★胜利后获得换装剣帝、バトルマスター

此后增加可移动区域ウェーランド平原和ロキ魔科学研究所。
★在ロキ魔科学研究所的最深处打倒ジェストーナ后，开始メル的回忆剧情　★在ウェーランド平原的最深处打倒イシュラント后，开始ディオ的回忆剧情。

此后前往グリトニル山岳。在进入グリトニル山岳发生和ダオス相关的剧情。然后向山顶进发，到达山顶后与ダオス召唤而来的ビッグアイ战斗。胜利后出现メルティア、ディオス的相关剧情。

前往ダオス城。在ダオス城35层和ダオス进行战斗（2连战）。战斗胜利后从エストハウス回到现代（AC.4408年），而后前往審理の晶谷。

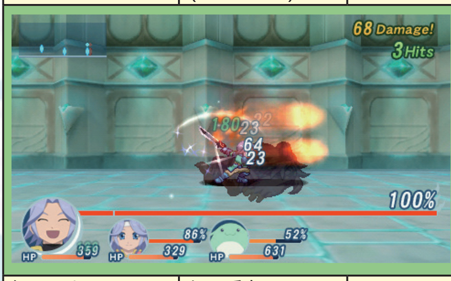


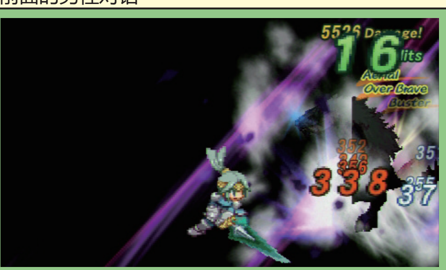
在前进到地下8层的时候，发生与ディオス、メルティア的战斗。

战斗后，向ノルン所在地前进。最终在審理の晶谷最深处连胜ノルン后，迎来故事的真正结束。

全支线任务攻略

名称	时代•地点	必要角色	触发条件
VS鍵の三つ子シスターズinガストユーグリッド店	ユークリッドの都		与ガストユークリッド店的服务生说话
「書」の説明	浸食洞	クラース	靠近浸食洞地下4层的右边的宝箱时
ありじごく	ナム孤島		与地图下方的うしにん或者ありじごくにん对话
ありじごくにん	ナム孤島		与声音ありじごくにん对话
おしゃれギルド	ユークリッドの都		与ユークリッド城内的大妈对话
おじさん	オリーブヴィレッジ		与地图上的男性对话
お化け退治	オリーブヴィレッジ	メル	与精灵实现契约后，和オリーブヴィレッジ北边武器店前的二人对话
お手伝い大好き	エトスハウス	ロディ	エトス在队时进入エトスハウス
さすらいの鍛冶屋	エトスハウス（AC.4354）	ロディ	在審理の晶谷出现、并进行到ロディの昔后，与家前面的男性对话





名称	时代•地点	必要角色	触发条件
ちゃっと	ナム孤島		与ちゃっとうしにん对话
むーびー	ナム孤島		与むーびーうしにん对话
アスカと契約	超古代都市トール	ディオ クラース	精灵契约后，取得トパーズ（氷狼王の礎），前往マザーコンピュータ室
アーチェの活躍	ムジョルニア洞窟	アーチェ	靠近最深处的悬崖附近
イシュラントと契約・戦闘	ウェーランド平原	ディオ クラース	精灵契约后，在審理の晶谷出现时，取得珊瑚（ナム孤島），以获得降魔術士状态下前进到最深处
ウンディーネと契約	浸食洞	ディオ クラース	精灵契约后，取得アクアマリン（ユークリッド村），前往洞窟最深处
エトスの過去話	エトスハウス		12星座の塔完成后，进入ディオ和メル的房间
オリジンと契約・戦闘	トレントの森	ディオ クラース	精灵契约后，取得ダイヤモンド（闘技場），前往森林最深处
ギルドの宣伝広報	ナム孤島、ヴァルハラ町、ヴァルハラ村	クレス	与地图左上的サーウー・ギスキー对话





名称	时代•地点	必要角色	触发条件
グレムリンレアーと契約	スルト深林	ディオ クラース	精灵契约后，取得サファイア（ウェーランド平原），同时以获得降魔術士状态下前进到最深处
グーングニルの入手	オリーブヴィレッジ（AC.4306）	クレス	获得换装ショットランサー后，前往墓地
グーングニルの真の力	焔王の楔		在获得グーングニル后，通过1层左下的传送点前往？？？（フラムベルク取得后）
シャドウと契約	闇の神殿	ディオ クラース	精灵契约后，取得アメジスト（ローンヴァレイ），前往神殿最深处
シルフと契約	ローンヴァレイ	ディオ クラース	精灵契约后，取得オパール（浸食洞），前往最深处
ジェストーナと契約	ロキ魔科学研究窟	ディオ クラース	精灵契约后，取得アイヴォリー（きらめきの塔），同时以获得降魔術士状态下，在審理の晶谷出现后前进到洞窟最深处
タルロウＸの依頼	ナム孤島	メル	先到地图左上的会场，然后与左下的タルロウX对话
トーティス村でのお手伝い	トーティス村	クレス ミント	在教会前与漂亮的師範代对话
ノームと契約	精霊の洞窟	ディオ クラース	精灵契约后，取得ルビー（スルト深林），前往洞窟最深处
バジルの頼みごと	ヴァルハラ村		在进入浸食洞后于提示板前的バジル对话





名称	时代•地点	必要角色	触发条件
ビッグアイと契約・戦闘	グリトニル山岳	ディオ クラース	精灵契约后，在審理の晶谷出现时，取得大理石（審理の晶谷），同时以获得降魔術士状态下前进到山顶
フェンビーストと契約・戦闘	氷狼王の礎	ディオ クラース	精灵契约后，取得水銀（闇の神殿），同时以获得降魔術士状态下，在審理の晶谷出现后前进到最深处
フラムベルクと契約・戦闘	焔王の楔	ディオ クラース	精灵契约后，取得黒檀（熱砂の洞窟），同时以获得降魔術士状态下，在審理の晶谷出现后前进到5层左上的门之处
ブライトローズ	オリーブヴィレッジ（AC.4408）	アーチェ	与地图右下的女性对话
プルートと契約・戦闘	ネルヴィの洞窟	ディオ	精灵契约后，取得エメラルド（トーティス村），同时取得了除プルート以外的所有魔族契约，以获得降魔術士状态下前进到最深处





名称	时代•地点	必要角色	触发条件
マクスウェルと契約	モーリア坑道	ディオ クラース	精灵契约后，取得ターコイズ （12星座の塔），前往マクスウェルの間
マクスウェルの人形	モーリア坑道		和マクスェル对话
ルナとの契約	12星座の塔	ディオ クラース	完成お化け退治后，获得ムーンストーン
ロンドリーネの昔	トーティス村	クレス ミント ロンドリーネ	进入トーティス村，与杂货屋ゴーリ１号店里的村大妈对话
ワンダーシェフ出現	AC.4408 ヴァルハラ町	ディオ メル	地图右边的桥上
ワンダーシェフ出現2	オリーブヴィレッジ	ディオ メル	进入オリーブヴィレッジ后
ワンダーシェフ登場	ユークリッド村		前进到坂道
ヴォルトと契約	ムジョルニア洞窟	ディオ クラース	精灵契约后，取得サードニックス （グリトニル山岳），前往洞窟最深处





一族秘伝の書	忍者の里	すず	審理の晶谷出现后，进入头领的屋敷
二人の苦悩	忍者の里	ディオ、メル、ロンドリーネ、クレス、ミント、クラース、アーチェ、チェスター、すず	进入忍者の里に入る
任務	忍者の里	ディオ	与地图中央附近的忍者对话
借用書	ユークリッドの都（AC.4306）	ディオ メル	与食材屋マリオン里的男性对话
傍若無人アルベルト1	オリーブヴィレッジ		从ノルン那里获得星の絵后，前往オリーブヴィレッジ
傍若無人アルベルト2	ヴァルハラ村		支线任务“傍若無人アルベルト1”完成，在获得真・エレメンツポット后，前往ヴァルハラ村
傍若無人アルベルト3	ユークリッドの都		傍若無人アルベルト2完成后进入ユークリッドの都
再会	エトスハウス		ロンドリーネ和ダオス的再会
天誅	ユークリッド村		在審理の晶谷出现后，调查中央附近



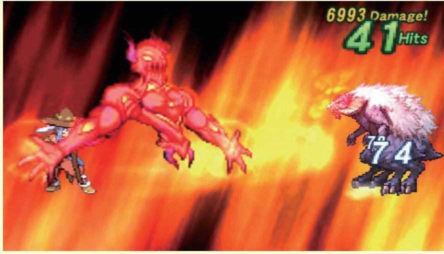


名称	时代•地点	必要角色	触发条件
嬉しき改変	トーティス村	クレス ミント クラース アーチェ チェスター すず ロンドリーネ	審理の晶谷出现后，在クレス家前与グリッド等等对话
思い出の花	ヴァルハラ村（AC.4203）		与地图左边桥上的女性对话
指さし棒	エトスハウス	ロンドリーネ	焔王の楔完成后
採掘作業	ヴァルハラ村（AC.4306）	ディオ	帮忙採掘作業
時空戦士あつめ（アーチェ）	きらめきの塔	ディオ メル	到达最上层
時空戦士集め（すず）	忍者の里	ディオ メル	与头领之馆的すず对话
時空戦士集め（クラース）	ユークリッド村		能前往暗黑时空后，进入ユークリッド村的クラース家中
時空戦士集め（クレス、ミント、チェスター）	トーティス村	メル ディオ	能前往暗黑时空后，进入トーティス村，与クレス、ミント、チェスター对话
未来の武器職人	トーティス村	チェスター	審理の晶谷出现后，进入クレス家中
歌います！ミラクルボイス！！	ナム孤島	メル	学会歌姫的技能后，与鋭いアーティスト对话
温泉に入ろう（女性編）	忍者の里	クレス ミント クラース アーチェ チェスター すず ロンドリーネ	氷狼王の礎完成后，路过忍者の里的头领屋敷的温泉前









名称	时代•地点	必要角色	触发条件
温泉に入ろう（男性編）	忍者の里	クレス、ミント、クラース、アーチェ、チェスター、すず、ロンドリーネ	在審理の晶谷出现，温泉に入ろう（女性編）完成后，再次靠近温泉
父の手紙	ユークリッド村	クラース	審理の晶谷出现后与ミラルド对话
特訓	ヴァルハラ町（AC.4354）	クルール クレス ミント チェスター	審理の晶谷出现后，进入ヴァルハラ町
特訓2	ヴァルハラ町（AC.4408）	ディオ クレス チェスター	特訓完成后进入ヴァルハラ町
猫捜し	ユークリッド村	ディオ メル	与地图左下•悬崖上的猫好きのじいさん对话





名称	时代•地点	必要角色	触发条件
癒しの家	トーティス村	ミント	審理の晶谷出现后，与出现在教会的シスター集団对话
精霊との契約	ユークリッド村	クラース	時空戦士集め（クラース）完成后，进入クラース家中
老人の正体	ユークリッド村	ロンドリーネ クラース	記憶喪失の老人发生后，与地图左下•靠近树的女性对话
落し物	オリーブヴィレッジ（AC.4306）	ディオ メル	借用書完成后，与食材屋的男性对话
記憶喪失の老人	ユークリッド村	ロンドリーネ クラース	ロンドリーネの昔完成后，与地图左下•悬崖上的老人对话
鋭いアーティスト	ユークリッドの都	メル	获得换装歌姫后
闘技場エキスパート	ユークリッドの都		在斗技场胜过3人即可
魔術修行	きらめきの塔	ミント チェスター アーチェ	进入きらめきの塔





系统和各要素攻略

斗技场

ユーグリッドの都，在ユーグリッド城内可供挑战的斗技场。由于只能有一名角色出战，所以这完全就是为考验玩家操作实力而准备的。斗技场内分为初心者和专家两个级别，其中专家级别有着很多贵重的道具。



初心者

怪物种类1					怪物种类2				
名称	等级	弱点	耐性	数量	名称	等级	弱点	耐性	数量
レッサータウルス	21	闇	光	1	リビングシールド	20	闇	火・光	1
マーブルメア	27	物	闇	1	ワイズエメラルド	25	物	闇	1
クラッカーナッツ	27	火	風	1	マッドハンター	27	火	風	1
ボーンアーム	30	闇	光	1	ルビナスマテル	32	闇	光	1
ネガティヴエッグ	32	風	水	1	デッドスラッジ	33	風	水	2
グレムリン	37	光	物	2	シャボウトリズン	36	光	物	1
カメレオンビー	40	物	闇	2	ワイルドウッド	41	火	風	1
チューブワーム	43	光	物	1	ネエクロワンド	42	光	物	2

专家（初心者3人以上完成）

怪物种类1					怪物种类2				
名称	等级	弱点	耐性	数量	名称	等级	弱点	耐性	数量
ラーヴァテイル	45	水	火・地	1	ヴォルケーナ	45	水	火・地	2
シャケ	52	風	水	3	シャケ	52	風	水	3
フィズケイノ	57	風	雷・水	2	オンルッカー	56	風	雷・水	1
ドラゴントゥース	58	光	風・物	2	ビヤーキー	58	地	風・雷	1
バンデッド	65	光	物	2	ウィッチ	61	水	地	1
ガープスドール	65	光	闇・物理	3	ガープスドール	65	光	闇・物理	3
ステルコープ	68	物	光・闇	1	ファイロクセン	68	物	光・闇	2
ガルフビースト	100	雷	闇・火	1	ガルフビースト	100	雷	闇・火	1

景品（每个角色不一样）

角色	景品
ディオ	クサナギノツルギ
メル	スターロッド
クルール	マイクスタンド
クレス	ハリセン
チェスター	バット
アーチェ	ダイヤモンド
すず	ロリポップ+（*）
ロンドリーネ	ソウルクラッシュ

（*）ダオス城出现后，AC.4354或者AC.4408的斗技场中优胜时，追加忍刀血桜。



换装系统

本作叫做换装迷宫，可见“换装”和“迷宫”是两个重要的元素。而换装简单一点的说，就是普通RPG中的转职系统，更换不同职业的服装，就达到了转职的效果。其中换装等级根据箭头方向分为下级、中级、上级。



换装名称（获得场所）												
ドラグーン（ウェーランド平原）	←	ファランクス（トレントの森）	←	ランサー（ウンディーネ击倒后）		ショットランサー（おしゃれギルド）		斧戦士（イフリート击倒后）	→	重戦士（マクスウェル击倒后）	→	破壊戦士（シャドウ击倒后）
スナイパー（プルート击倒后）	←	シューター（スルト深林）	←	ガンナー（シルフ击倒后）		闘弓士（おしゃれギルド）		ハンター（ミラクルD·X击倒后）	→	ストライカー（ルナ击倒后）	→	ホークアイ（ネルヴィの洞窟）
剣帝（フェンビースト击倒后）	←	剣豪（超古代都市トール）	←	侍（ローンヴァレイ）		なりきり士（初期取得）		剣士（初期取得）	→	白銀剣士（ノーム击倒后）	→	黄金剣士（オリジン击倒后）
忍頭（ロキ魔科学研究窟）	←	隠密（氷狼王の礎）	←	忍（忍者の里）		アサシン（サブイベント）		シーフ（熱砂の洞窟）	→	トリックスター（グレムリンレアー击倒后）	→	マスカレイド（フラムベルク击倒后）
召喚士（契约:オリジン）	←	精霊術師（契约:マクスウェル）	←	精霊使い（サブイベント）		降魔術士（サブイベント）		魔物使い（モーリア坑道）	→	調教師（ヴォルト击倒后）	→	魔操士（ウェーランド平原）
オロチ（パスワード）		王子（ナム孤島）		カイト（ナム孤島）		ディオス（追憶の歪み）		かに（浸食洞）		バキュラ（ロキ魔科学研究窟）		アスベル（パスワード）

换装名称（获得场所）												
バトルマスター（フェンビースト击倒后）	←	モンク（闇の神殿）	←	グラップラー（マクスウェル击倒后）		歌姫（おしゃれギルド）		格闘家（ローンヴァレイ）	→	拳闘士（ルナ击倒后）	→	拳聖（プルート击倒后）
トルヴェール（フラムベルク击倒后）	←	セントバード（ヴォルト击倒后）	←	バード（12星座の塔）		アルケミスト（おしゃれギルド）		シスター（ミラクルD·X击倒后）	→	ナース（トーティス村）	→	ビショップ（イシュラント击倒后）
アークセイジ（氷狼王の礎）	←	セイジ（アスカ击倒后）	←	スカラー（シルフ击倒后）		なりきり士（初期取得）		魔女っ娘（初期取得）	→	ウィッチ（ノーム击倒后）	→	ハイウィッチ（シャドウ击倒后）
ビーストウォーリア（ウェーランド平原）	←	キティウォーリア（トレントの森）	←	ウォーリア（スルト深林）		アマゾネス（おしゃれギルド）		ランシア（イフリート击倒后）	→	ペネトレイター（モーリア坑道）	→	戦姫（ネルヴィの洞窟）
聖騎士（ロキ魔科学研究窟）	←	甲騎士（オリジン击倒后）	←	騎士（ウンディーネ击倒后）		チェインブレイダー（おしゃれギルド）		フェンサー（精霊の洞窟）	→	マジックフェンサー（グレムリンレアー击倒后）	→	ロイヤルフェンサー（焔王の楔）
大魔術士（パスワード）		飛鳥（ナム孤島）		天海春香（ナム孤島）		メルティア（追憶の歪み）		かに（浸食洞）		バキュラ（ロキ魔科学研究窟）		ワンダーモモ（パスワード）

斗技场

游戏通关后会计算获得GRADE数值，可以通过该数值购买一些在2周目进行中比较有用的继承项目。具体价格及内容如下表格所示。同时，二周目开始时追加UNKNOWN的战斗难度，新追加迷宫追憶の歪み，可以将ディオ和メル从出战队形中去掉等等。

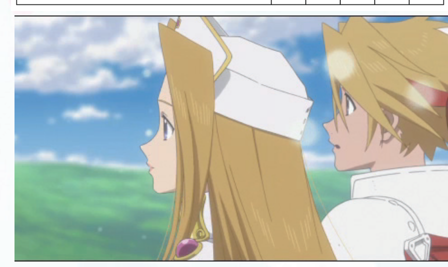
继承项目	价格
アイテム所持最大数99個	400
アイテム引き継ぎ	500
ガルド引き継ぎ	1000
コレクター図鑑引き継ぎ	10
モンスター図鑑引き継ぎ	10
称号引き継ぎ	500
料理引き継ぎ	100
レコード引き継ぎ	10
LV引き継ぎ	350
コスチューム引き継ぎ	1500
パーティキャラ引き継ぎ	500
捕獲モンスター引き継ぎ	300
最大HP増加	500
最大HP減少	10
EBG上昇率0.5倍	10
EBG上昇率1.2倍	1000
EBG上昇率2倍	3000
獲得経験値0.5倍	10
獲得経験値2倍	1000
獲得経験値10倍	3000
テクニカルバトル	50
獲得ガルド2倍	600
獲得GRADE2倍	3000
獲得CP2倍	1000
アイテムドロップ率2倍	500
スペシャルフラッグ	1500
パートナーフリー	1500
フリーチェインパートナー	3000
8スロットシステム解放	1000
オーバーブレイブ解放	500
オーバーブレイブ禁止	10
フェイスチャット全解放	1000
コレクター図鑑全解放	10000
モンスター図鑑全解放	10000
オールイン	18000
即死フラグ	1



密码（パスワード）

在游戏中可以通过输入密码来得到一些隐藏道具，其中还包括了4套隐藏换装，大家不妨一试。具体密码的输入如下。

万能包丁 α					
(c)J の彫像					
(c)イエローカード					
(c)ブラウンカード					
ピコピコナイフ					
スプーン					
ウィングドブーツ					
オロチ(コスチューム)					
大魔術師(コスチューム)					
アスベル(コスチューム)					
ワンダーモモ(コスチューム)					
クレス称号「マッハせいねん」					
ミント称号「きよきおとめ」					
クラース称号「しりにしかれマン」					
アーチェ称号「ゆめみるおとめ」					
チェスター称号「げきマッハやろう」					
すず称号「じきとうりょう」					
レモングミ x 3					
パイングミ x 3					
ミックスグミ x 3,スペシャルグミ x 3					
レッドセージ x 2					
レッドラベンダー x 2					
レッドベルベーヌ x 2					
レッドカモミール x 2					
レッドバジル x 2					
スペシャルグミ x 3					





文/萌库多的迷宫
*特别感谢百度尸体派对贴吧的KID和萌喵友情校对
《尸体派对》
五章全剧情攻略
© 2010 Team GrisGris /5pb. Inc.

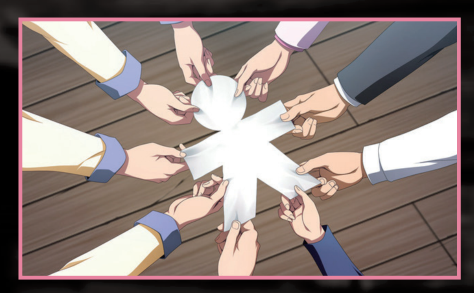


序章

午后7时

今天是学园祭，如月学园2年9组的同学们为了学园祭的收拾而晚归。正巧赶上大雨。喜欢怪谈的班长篠崎亚由美自然不能放过这个机会。于是开始讲起一则关于曾经建立在这片土地上的天神小学的故事：一位失足跌落楼梯的女教师、没有目的的在学校内徘徊，而遇见留校迟归的学生，就会说“还没回家么，快点回家！”。

这时，天空响起了雷声，不擅长鬼怪故事的持田哲志被吓的发出了悲鸣，正被众人调侃到无地自容之时，学校的电路似乎出了问题，教室变的一片漆黑。这时门外响起了敲门声，可众人你看我我看你，谁都不敢去开门。哲志只能壮着胆



子去开门，门却自动打开了，并传来刚刚怪谈中“快点回家”的催促。哲志再次被吓得惨叫……

原来这一切都是亚由美事先计划好的，对哲志有好感的她想跟哲志开一个玩笑。门外站着的是副班主任的宍戸结衣。老师还带来了哲志的妹妹持田由香。因为下起大雨的缘故，她来给哥哥送伞。

这时大家谈起了一个同学铃本茧的转学的事情。看到茧要和大家分开，情绪有点低落，亚由美就拿出一个都市传说出现的纸人——幸福的幸子(しあわせのさちこさん)。据说只要众人同时抓住幸子并用力扯开成几片并分别保管，无论分开多久、分开多远都能再次成为朋友。于是在场的9人分别拉住幸子的一部分，同时念出与在场人数相同次数的“幸子小姐拜托了”，最后同时用力将幸子纸片扯成碎片。

突然，强烈的地震在众人脚下发生。地板被破坏，下面是深不见底的深坑。深坑的黑暗将9人完全吞没……

序章完

CHAPTER 1

人物：中嶋直美， 原世以子

主线剧情：直美在地震之后落在地上晕了过去，万幸的是似乎是只扭到了脚踝，醒来之后周围的气氛有了变化，隔着挡路的书桌可以看到世以子躺在教室的黑板下，从教室后门出去，从前门进去，来到世以子身边叫醒了世以子。

二人观察了四周，发现周围的小号课桌椅和破旧的木制教室，顿感奇怪。同时细心的世以子发现黑板旁的通知上学校的名字写的清清楚楚——天神小学校。陷入了极大恐慌中的两位女生开始寻找和外面联系的方法，但窗户就像整个空间被固定住一样打不开。

出门之后地震再次发生，地震后先回教室拿上一块破木板，把它架在下方的断裂处就可以通过了。来到楼梯间，蜡烛是游戏的存档点。

下楼来到玄关，路上可以看到散落的小学生室内鞋。当然玄关也打不开。两人只能返回二楼，这时地震再次发生。拿起开始架在下方的破木板，架到上方被破坏的地板处就可以接着前进了。通往三楼的楼梯间无法通行，只能进入唯一一个打开门的教室。两人在教室里发现了一具已经化为白骨的尸体……

这时尸体的灵魂出现，向两人说明这个天神小学校并非客观存在，而是由怨灵的怨念所产生的多维空间。虽然身处同一地点，但是时间和空间却完全不同，导致无法相见。能像这样有两个同伴在同一个空间，本身就是一件极其幸运的事。和灵魂对话结束后，突然在教室的一角显现出一个红衣怨灵，两人吓得直接奔了出去。

一番对话后返回教室，怨灵已经不在了。返回教室旁的楼梯间，与蓝魂对话取得不明的钥匙，



用它打开3-A班的门，就在2-A班旁边。进入3-A之前直美感到一阵恶寒。进入3-A后，调查尸体发现一句话：最深处的报纸千万不要看！

所谓好奇害死猫，两人最终还是挡不住诱惑看了报纸。报纸上的文字突然改变：“你们再也出不去了”。门突然被锁上，此时可以在教室内把能调查的每个位置调查两次。回到尸体旁边触发对话，门就会打开。虚惊一场。



随着教室内的一阵骚乱，出门后世以子发现她的“幸子的纸条”搞丢了。但并没有特别在意。接着前进，经过一个拐角，二人眼前惊现一堆很恶心的东西。世以子指出这是一个人被巨大的力量撞到墙上变成的肉酱……过度惊吓和刺激下，直美感到不舒服，于是两人想到保健室休息一下。结果保健室的门上了锁，两人只好通过下方的楼梯间来到一楼。

在一楼探索，到达一个三叉路口处，先向左走，阅读一具尸体留下的死亡信息。里面写着这里不仅仅有尸体，还有一个巨大黑影。

接着再到右边来到一间教室，教室被地震造成的裂缝分成了上下两部分。而在这其中有一个很神奇的光点，随着两人在教室上部和下部来回，光点也随之逃向另一边。

来回一次后，从门外的蓝色幽灵处得知捕捉方法。回到教室上半部，记住之前光点移动时在上半部的出现位置，让世以子留在那附近。直美从后门进入教室下半部，光点随即逃向上半部，在附近待机的世以子迅速抓住了光点。原来这就是保健室钥匙。

原路返回，顺手拿走二楼走廊里的破木板，打开保健室的门。保健室内的装饰平添了不少的诡异气氛。废旧火炉边散落着一些还没用过的火柴，用破木板当桥来到二楼的上方楼梯间，来到了三楼，这时在二人身后竟有一个怨灵跟着上了三楼！



来到三楼左边走廊，进入右侧的男厕所。龙头没水，而周围也散发着不详的气息。在便池的隔间调查，最后一个门打开之后传出一声凄厉的惨叫“不要开门！”，着实吓了两人一跳。出门来到女厕，同样无法出水的龙头，而女厕里的隔间有一个竟然上了锁。探索无果只得原路返回，走到半路世以子感到身体不适，向直美要了医用软膏后回到厕所。在门口等待世以子的直美突然听到了由香的哭声。

直美去找世以子，告诉她听见了由香的声音。直美这时突然感到疑问，因为世以子刚刚进入的隔间就是之前打不开的那个，世以子则说她进去时隔间已经打开了，而自己也是没在意就进入了那个隔间。下楼时直美的脚伤使她摔倒，世以子关心的寻问伤情后，搀扶着直美下了楼，并让直美回保健室好好休息……

来到保健室。两人发现床意外的干净，世以子对直美的脚伤做了处理，两人躺下来休息。在交谈间世以子开起了哲志和直美的玩笑，兴致来了，世以子则露出本性对直美进行性骚扰，如果不看环境，这可是一片和谐的风光呢。

正在这时，由香的声音再次响起。由于担心直美的脚伤，强留直美一个人在保健室的世以子追了出去。直美虽然不情愿，但也只能作罢。稍微休息，发现世以子去了半天还没回来，直美爬起身想去找世以子，但门却怎么也打不开。

四下调查，接近火炉时突然直美感到一阵头痛。再回去看门时，门已经被头发丝一样的东西紧紧缠住。惊恐之下，背后则传来了沙沙的写字声，先前无人的办公桌那里似乎坐着谁。直美战战兢兢走过去，眼前出现一个正体不明的黑影……躲避黑影的追逐，直美来到门口，发现门上的头发缠的太紧根本拉不开门。这时想到了之前炉子边上得到的火柴，但是微弱的火焰要怎么才能清除这一片头发啊。在保健室狭小的空间躲藏中发现了医用品架子上的酒精。把酒精浇在门上，一把火瞬间燃了起来。直美慌不择路的打开仍在发

烫的门，逃了出去。背后则响了一声，“杀了你哦！”

此时世以子回来了，正遇到惊魂未定的直美。世以子对直美之前遭遇的危险虽然表示担心，但直美却无法原谅世以子离开保健室留下自己一个人。直美说了一大段抱怨的话，两人因一时言语不和吵了起来。直美说出了在这个空间中最禁忌的意见——两人分开寻找出去的路。听到这话的世以子开始并无法接受。虽然直美道歉了，但世以子认为直美还是一个人冷静冷静比较好，决定分头行动了。

与直美分开的世以子一个人来到一楼。此时平时乐观的世以子也表现的很无助。在靠近之前三叉路口处，她突然听到呼唤她的声音。于是世以子循着声音走向了黑暗校舍的深处……

视角切回，直美后悔与世以子分开而开始寻找世以子。此时不知为何，深处本馆东侧三楼下去的楼梯间，在三楼的女厕内，直美终于找到了世以子。但世以子已经在第二个隔间的梁上上吊了。

虽然世以子还有一口气，辛苦的喊着直美的名字。但即使直美冲出门外不顾恶心拿起铁桶试图救下世以子，但也无济于事了。世以子停止了呼吸。

数小时前还在教室里一起欢笑着打闹的、最好的朋友，已经，永远不会再回来了。直美发出了一声惨叫……

CHAPTER 1 END

原世以子 死亡

要点：

1のA教室剧情完毕要去楼梯处拿3のA钥匙，之后开启3のA教室并调查报纸。

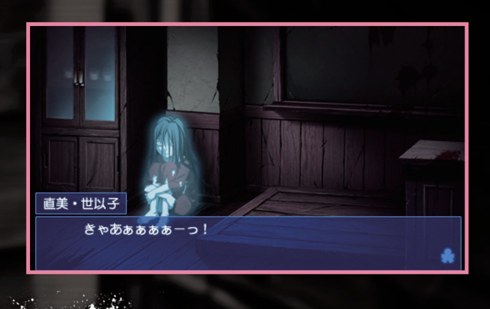
2のA与灵对话会出现选项“1.这个地方……，2.监禁”这里的选项影响EX1那三个女生的性格。

保健室黑影战：如果之前拿到火柴会轻松一些。去门口点火时发现火太小点不着，绕黑色幽灵到右上角的柜子里取得医用酒精，然后再绕幽灵，要留心幽灵会造成一些地板的破坏，回到门口先使用酒精再点火。

WE:

被黑影触碰4次达成WE。

3のA教室时选择不看报纸达成WE。



CHAPTER 2

人物：宍戸结衣，篠崎亚由美，岸沼良树

“不，不要！！！”

直美的惨叫声传入了结衣的耳中。老师保护自己的学生是必尽的天职。可是，结衣返回教室看了看和她在一起的两位学生，他们无论如何都让她放不下心。并且此时亚由美的过换气症候群因为周围环境的改变发作了。但直美的惨叫声不能置之不理，结衣决定一个人去寻找直美。良树想去帮结衣老师，但被拦了下来。

结衣老师在1のA后门靠窗的位置，取得一块紫色石头（能量石，免除一次WE）。出去的时候良树会走过来，结衣老师认为自己留着没有用处，不如给喜欢这些东西的班长亚由美。于是将石头交给了良树。



出门后去正前方的楼梯间取得3のA的钥匙。3楼被木条封死，上面贴着“老师不准通过”。没办法只能先下楼。进入2のA，到达最前方的黑板旁边阅读通信，可以得知有关30年前天神小学校失踪案的信息：最后在学校地下室找到了三个学生的尸体和一个拿着剪刀的教师，一个生还的学生被救了出来……读到这里，身边的门突然打开，结衣吓了一跳。小心翼翼走出2-A。

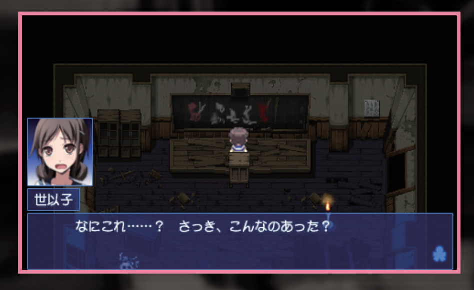
出门向右，打开3-A的门。探索中会遇到一蓝色灵魂。灵魂向结衣说明了此处

的危险，但心系学生安危的结衣并没有理会。教室前门的柜子放满了各类刀具，正当结衣要开门离开时，一股力量将她推了回来。一个红色的恶灵出现在她面前，而此时红色灵魂引发地震，柜子倒下来。随着柜子砸向结衣，一柜子的刀具也扎在了身上……痛恨教师的红色幽灵想杀死老师，还不忘言语挑拨，恶灵希望听到结衣老师抛弃学生的求饶，但他最终还是失望了。结衣老师说要救出学生，哪怕自己死去。之后便昏了过去。

镜头转回留在教室的两个人。良树感到老师去了很久还没回来，谁料此时地震又再次袭来。地震平定后，一直咳嗽不止的亚由美突然站起来说要去找老师。良树认为万一老师回来找不到他们就麻烦了。但在亚由美的坚持下，良树接过亚由美递过来的笔在讲台上留下了给结衣老师的留言。接着两人走出教室。由于地震，向3-A的道路已经断裂，两人只得向下走。

亚由美又名的怪谈班长，她随身带了携带蜡烛，于是她想到将蜡烛留了下来以便能让哲志，直美他们知道亚由美他们也在这所学校里的方法。

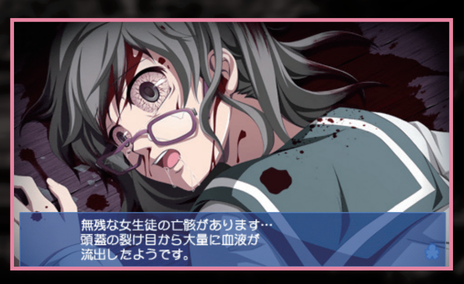
下楼来到1楼，顺着走廊前进，走与玄关相反的那条路会看到四具尸体。虽说是怪谈班长，但看到真正的尸体，亚由美还是直接吓到脚软，然后又开始咳嗽。



调查四具尸体，通过他们的名牌发现竟然有三具尸体来自同一个学校，死因都是被刀捅死。其中一具似乎冤魂不散喊着含混不清的话语——KI~ZA~MI。

稳定情绪之后继续调查，气氛变的更加压抑，周围也有各种各样的尸体、以及他们死前留下的信息。这其中竟然有因为饥饿而通过猜拳决定谁被作为食物而死的人。当然，留下这个信息的是那个吃人者……

探索一楼发现一个形状非常奇怪的教室，深邃的内部不知道会有什么。带有一点灵媒体质的亚由美感到巨大的恐惧，而头痛不愿前进；良树则深感里面会有什么重要的东西。随着一步一步接近内部，眼前浮现了一个蹲在墙角的无舌男孩的灵。亚由美忍着痛苦告诉良树绝对不能和他对视。在最深处小心翼翼避开男孩的眼睛，拿到一根带血的撬棒。



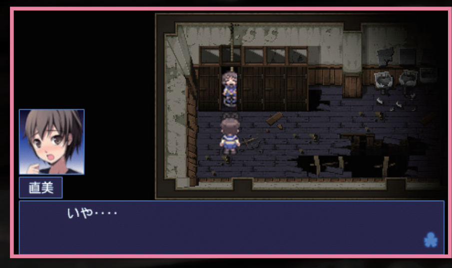
离开教室原路返回的途中，亚由美似乎被什么附体，精神不正常的撞开良树独自一人跑了。不明所以的良树也立即追了上去，最终在玄关发现正对着墙壁疯狂自说自话的亚由美。良树走上去想要问个清楚，而亚由美却突然清醒了过来，她并不记得自己做了什么。并没有深究亚由美暴走的良树，带着亚由美离开玄关时，刚才的无舌小男孩竟然追了上来。及时退回玄关的两人发现小男孩没有追来，再次出去时它已经不见了。

之后两人返回最初的教室，在左上角用带血的撬棒打开了门。进入后会看到一张纸条，所谓“牺牲者手记”是在这里的牺牲者怨念的承载，千万不能看到最后。在这个房间里能找到牺牲者日记第三段，第一段是吃人者那个，第二段在前面的玄关处。房间内还有一个类似机关的东西，拉动后一楼奇怪教室内无法通过的地方出现新的道路。回到1楼时，无舌小男孩仍在走廊来回徘徊。绕开他回到之前的教室。顺着刚打开的道路启动机器，本馆东侧楼梯间的裂缝被填上。想要离开时无舌小男孩出现，二人闪转腾挪逃出了教室。

顺着新出现的道路来到2楼东侧保健室前，亚由美放下一根蜡烛。

两人一直往上走来到楼梯间，又是一具在喊着“KI~ZA~MI”的尸体。

来到3楼，正前方可看到“牺牲者日记4”。两人来到男女厕所前。亚由美会由于这是男厕而害羞不进，她说这是第一次进男厕；但当良树转



向边上的镜子时，似乎发现亚由美变出了一张诡异而邪恶的表情，一瞬间又回复原装。良树只能当做是自己眼花了。打开最后一个隔间仍会听到那声凄厉的叫声……亚由美被吓到，说这里有什么东西，要赶快离开。

之后进入女厕所。亚由美又感觉到这里有东西存在。良树发现了地上的血迹，亚由美说这里好像能听到谁的死亡声音。接着亚由美再次暴走，冲出厕所……直美的惨叫也再次传到两人的耳朵里。

出门后到看不成人形的班长，嘴里仍在不断说着古怪的话，而良树只能安慰亚由美说没关系。

但亚由美暴走后会抽良树一巴掌，有点受不了的良树走到楼梯口，旁边的一个红色灵魂似乎有点幸灾乐祸的说：“那个女孩的自我，已经取不回来了，恐怕死去的人的思念已经让她的脑子烧坏了。”良树返回女厕所，四处调查，在倒数第二个隔间里发现黑色的污迹，还有隔间前方的黑色人形痕迹，以及水池的镜子。良树对亚由美的事感到有点束手无策。之后良树会回忆起自己是怎么喜欢上亚由美的往事。

一年前良树因为躲在厕所抽烟被老师发现，自暴自弃的他想动手教训老师时，被班长拦了下来。此后良树就一直对班长抱有好感。之后认识了更多的朋友使得他的生活变得不像之前一样颓废。

回忆结束后暴走的亚由美冲进了女厕，良树什么都没说就抱住了她。

“拜托了，回来吧，篠崎！找到班上的那些家伙，大家一起出去。你变成这样的话，那还有什么意义！”

良树的呼唤起了作用，班长找回自我，但之后良树自然因乱抱女同学被一巴掌抽飞……

两人冷静下来整理之前的情况，亚由美回忆起自己刚刚就像被亡灵的思念给侵入。

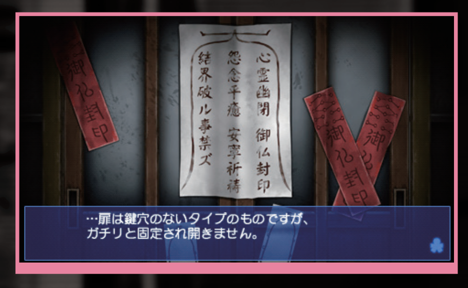
之后下楼回到保健室前面，两人看到一个幽灵走进去。在门口则听到同学铃本茧的开心的谈论同学间趣事的声音。

一瞬间安心的良树和亚由美进入保健室，却发现铃本茧和两个幽灵玩得正欢。被幽灵幻术所迷惑的茧听不进两人的劝说，相反递过来一张报纸，上面是当年儿童失踪案三名受害者的服装还有照片。两人这才发现面前的两个幽灵和照片上有着一样的服装和长相，似乎她们就是当年受害者的怨灵。

茧坚持要留下来陪两个怨灵，良树他们自然不能同意，试图拉开茧的两人却被幽灵的结界阻拦。两人只能先行离开保健室。

商议怎么营救茧的时候，一个少女叫住了两人。透过少女的死鱼眼，两人感觉到少女似乎是幽灵。亚由美作为怪谈的爱好者，一眼认出了少女是高中生灵能师冴之木七星。

七星表示她在生前曾试过无数方法离开这个闭锁空间，但都没成功，在途中力量用尽就永远留在这个空间了。她告诉二人，如果能超度那几个幽灵的灵魂，想离开此地也不是不可能。



良树问到具体超度的方法，七星表示让当年的杀人犯忏悔就能做到。杀人犯的灵魂竟然还留在这个空间。救人事不宜迟，两人随即上路寻找让杀人犯忏悔的方法。原路返回1-A，也就是最初的教室处，来到楼梯间就是之前教师不得通行的牌子那里，得到一个文化人形的头。

再次绕开小男孩来到之前变成红色灵魂的尸体处（三叉路右侧），找到文化人形的身体。

组成了文化人形自动完成。这时听见文化人形口中含糊不清的说“对不起，我其实不想杀你们的”似乎是找到了犯人忏悔的心。两人随即返回保健室。

在保健室两人拿出了忏悔之心，人偶发出的声音似乎安抚了两个怨灵。没想到突然间风云突变，怨灵凶性大发，茧被凶残的拖出保健室。只

听外面“嘭”的一声，亚由美追了出去，保健室门口已经被拖出了一条刺眼的血痕。良树顺着血痕，来到一处墙脚，眼前是可怖的一幕，茧的身体被整个撞在墙上，已经支离破碎……随着一声惨叫，受到刺激的亚由美独自逃走；而关心班长的良树被不明的怨灵从背后偷袭，生死未卜。

视角回到结衣老师这里。恢复意识的结衣老师感到背上的柜子轻了许多，于是爬了出来。原来红魂受到感化放开了老师，结衣即使浑身刀伤，右手骨折，仍坚持要找到她的学生

，“大家，一定要一起离开这里，所以拜托了，千万不要有事！”

CHAPTER 2 END
铃本茧 死亡

要点：

能量石尽量给良树组，之后没有机会了。留在老师那边也没意义。

玄关出来的时候碰见男孩，有信心的可以直接绕过。不过要小心地板的很多裂缝，安全起见还是回玄关一趟。

WE：

触碰移动追逐中的怨灵，或者面对不动怨灵的正面都会导致活埋结局，可以用能量石抵消一次；

班长第一次暴走跑进玄关时，不予理会，继续操作良树进行剧情，导致钢琴线结局；

班长第二次暴走，选择“你给我适可而止”或者不进厕所触发回想，直接进入楼梯间都会导致亚由美推良树下楼；

阅读完5段牺牲者手记，导致良树失控，生吃班长结局。

CHAPTER 3

人物：持田哲志，持田由香

白檀高中生存者山本美月和袋井雅人正被杀人犯的怨灵追杀。接着袋井被杀，美月逃跑入别馆时撞到了少女的幽灵……

镜头转回直美处，直美的手机在这时响了起来，话筒里发出了“救…救…我”这样诡异的声音，接着直美母亲的声音响了起来。

“直美，是直美么？回答啊！快回答！”

尽管直美大声的回答着母亲的呼唤，但话筒那头却根本听不到这里的声音，而“救…救…我”这个诡异的声音却又在随后响了起来，直美吓得将手机扔了出去。

直美回忆起不久之前，看到世以子尸体，正在直美为世以子的死而痛苦时，七星出现在女厕告诉直美，世以子之所以会自杀是中了学校的诅咒。与其被怨灵折磨而死，还不如选择了自尽以结束痛苦来得更痛快一些。同时七星也告诉她，除她以外这个空间只剩下直美一个人了。



回想到这里的直美想起世以子的手机号还在自己的手机里，于是直美刚想去拿手机，却突然发生地震，她从楼上摔了下去。压力和恐惧直接导致直美开始大口大口的呕吐。

“振作点，我认识的直美可是很强的。”耳边响起了世以子的声音。

“我，我才不是那么强呢……世以子，已经，不行了。”

直美的哭喊声充满了整座校舍。

持田哲志和妹妹由香此时正与蓝色灵魂对话，蓝魂告戒被困在这里的同伴相遇的可能性微乎其微；并且这座校舍有自身的意识，把校舍惹怒了的话，下场会很惨。哲志在妹妹面前得表现出坚强的一面，在感谢了灵魂的忠告后，他俩踏上了寻找同伴的道路。

教室内的破木板开起了玩笑，在教室前后跑来跑去。正当两人想去教室前门时，遇到了一个红衣怨灵，而怨灵一闪就消失了。

先不管她，解决破木板的事情要紧。哲志留下由香在教室的上方木板曾出现的位置，之后自己去下方。木板果然逃向了教室上方，由香顺利拿到破木板。两人离开了1-A。

走廊上由香喊住了哥哥，拿出自己的护身符焦糖瓶子想要交给哥哥。真是关心哥哥的妹子啊，

这里自然不好拒绝妹妹的一番心意，收好之后继续前进。

首先走上方的那条路，来到2-A。里面一片漆黑，而黑暗之中似乎能听到苍蝇的声音，没走几步就发现一具死状凄惨的尸体。护住由香的哲志，克服恐惧上前调查尸体留下的信息。这个人似乎是在这间教室发现了脱力而死的妹妹，导致精神崩溃最后走上了自残的道路。确实是人间惨剧啊。往上走是存档点，在存档点左上还有一具尸体，之后从上方出门，在不远处可找到"牺牲者日记1"。

前面的道路似乎由于地震断裂。本来是教室的位置却只有一堵墙，只得原路返回。在离开2-A时，由香小心翼翼问哥哥他们是否还能回家，哲志突然陷入了沉思，对这个问题无法回答；由香的恐惧开始爆发，追问哥哥他们会不会死在这里。作为妹妹唯一的依靠，是男人都会说出安慰的话吧？"没关系的，由香"，哲志说完这句话，由香的情绪才得到了一些安定。



用在1-A得到的破木板搭桥，从本馆西侧走廊来到楼梯间。地震再次来临，随后惊奇的发现楼梯间不能通过的地方居然缝合了。

下到1楼，在走廊里时不时会出现一些尸体和白骨。继续向前走，两人看见一个怨灵小男孩蹲在某个地方原地不动，既然如此就尽量不去惹他好了。向上的道路似乎被一个柜子给封住去路，只能向下走来到玄关。尝试之后玄关的门果然无法打开，只得寻找别的道路了。在这里可以找到"牺牲者日记2"。

出玄关无视小男孩到达本馆东侧2楼，保健室门被锁死，只得作罢。一路前进来到通往3楼的梯间，在一具尸体的边上发现地上的闪光点，拾起一把钥匙。

二人来到3楼，在有厕所的走廊由香终于忍不住了，说她要上厕所。于是哲志让由香去女厕，但由香很快就从女厕里跑了出来，说厕所不行。哲志进去一看，厕所由于地震塌下去一半，根本无法到达隔间；而边上的男厕则是被木条完全钉死，由香只能再忍忍了。哲志二人下楼来到保健室，试着用刚刚拾到的钥匙开门，竟然成功了。

进门后哲志似乎听到了直美的声音，来到左边的床边，妹妹觉得有点累，想躺下来休息一下，还喊哲志一起休息。哲志拿妹妹没有办法，只好答应下来。

似乎真的很累，很快哲志和妹妹一起睡着（别想歪了）。哲志竟然在睡梦中梦见良树被关在地下室的情景。

哲志从梦中惊醒，由香也被哲志吵醒，觉得不能耽搁下去的二人准备继续出发。刚走几步一个纸条诡异的出现在蜡烛旁，上前看发现是新闻报导，上面写着在现场发现的巨大剪刀正是凶器，并写明了三个受害儿童的死法：其中一个男孩被割去舌头窒息而死，一个女孩被切下头颅后还受到残忍的尸体破坏，之后的一些文字包括幸存者的名字被刻意的隐去了。通过被害者的照片，哲志回忆起刚刚在1楼碰到的幽灵正是被害的小男孩。

离开保健室，刚出门没几步，哲志又听到亚由美的惨叫声，并发现地上多了一摊黑色血迹。取得地上的带血的撬棒，路过的墙上也多了块令人心里发毛的黑色污渍。这下可以打开男厕所的门了。

二人再次来到3楼，用带血的撬棒打开男厕所的门，进入后发现隔间竟然消失了。哲志提议要不就随便解决吧，但妹妹为了保持形象，非常抵制这个建议。没办法，二人只能再次踏上找厕所之路。

在男厕所的最里面可找到"牺牲者日记3"，不读完它是不会触发之后的剧情。同样牺牲者的日记不能读到最后。

只得下楼，在狭窄的走道里突然一声手机相机的快门声惊动了哲志。顺着声音走去，原来是同班同学森繁朔太郎。看到朔太郎平安无事的哲志显得很高兴，同样朔太郎也对哲志的平安感到安心。这时哲志和由香才注意到，原来那块黑色污

渍变成了人体内脏构成的肉酱。哲志护住惊魂未定的由香，战战兢兢的问这是不是人体的内脏，朔太郎则平静甚至有点冷淡的肯定了他的猜测。

两人谈起班上的同学，朔太郎说他刚刚好像看到有什么人在，同时他也很担心茧因为会找不到大家在什么地方哭泣着。哲志提议三个人一起行动，但朔太郎认为分开行动找到同伴的机率更大些。于是哲志和朔太郎分开行动，并约定找到同伴就让他们在1-A教室碰头。

由香仍然对刚刚的情景和那声快门声心有余悸。二人只得原路返回前往1-A，下到一楼竟然发现走廊延伸了，尽头处出现一扇不曾见过的门。先过去调查尸体取得名牌，尸体还发出了死前的思念。似乎在呼唤着一个叫千早和一个叫奈那的人（两人在EX1里会出现）。

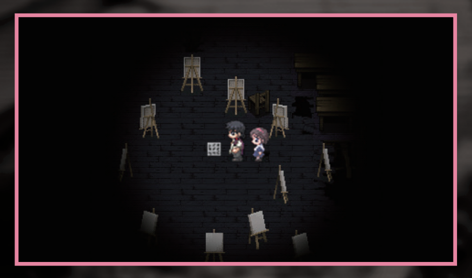
顺着走廊回到本馆西侧2楼，路上发现小男孩的幽灵已经不在了。回到教室发现讲台上多出一些文字，哲志从这没礼貌的用语一眼就看出是良树的留言，顿时放心了一点。

接着用带血的铁棒撬开左上角的柜子取得别馆的钥匙。

回到1楼，打开右边尽头的门来到一条走廊，眼前出现了一栋别馆。由香感到有些不适，哲志观察周围，发现校舍周围是连绵不绝一眼看不到头的树海，就像笼子一样把人困在了里面，看来想离开这里不是这么简单的。

到达别馆的两人感到这里的空气异常沉重。先右行来到走廊最下方，靠近时前面的门突然关闭，准备离开时门却又自己打开，十分诡异。进音乐室，无人演奏的钢琴在二人走近后音乐就会停止，继续往上走。

上楼到达2楼东，进入被诅咒的美术室，绕过画板来到美术室的上面，竟然看到一活人……但这个活人显然不正常，两眼无神的她站在墙角正反复的说着像咒语一样的东西。由香被这个人吓了一跳，哲志也发现这个人已经不正常，不去理会



为好。离开美术室后接着前进。

走过一段路，碰到了开头那个山本美月，她向左边那条路跑去。哲志觉得，除了他们之外，被卷进这里的人说不定会知道更多的情报，于是决定追上去再说。循着路线很快找到美月，但试图与其对话却反而令她抓狂了，反复说着“谁都不能相信”这样的话。看来是在别馆待久了导致精神崩坏。说着美月再次夺门而出。

离开这里接着前进，上方可以发现一个贴满封印的房间，无法进入。前进到达楼梯间，一路下楼取得尸体名牌并发现“牺牲者日记4”。



接着到达最上层得到名牌一张，旁边的校长室闲人免进。从楼梯间唯一的一个出口出去（别又回到进来的那个地方）。来到1楼西通路，这里有间男子厕所，但是这个厕所还是不能用……哲志担心妹妹憋得太久，提议去连接本馆和别馆的走廊外解决。

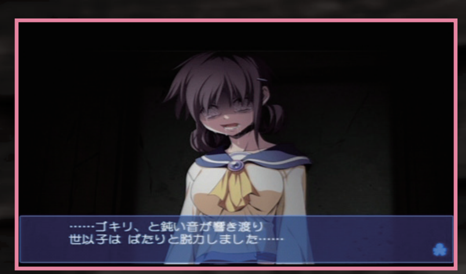
回到玄关，哲志让由香一个人去解决，自己就在玄关等着她。同时提醒由香有事要大声喊出来。来到中庭，由香在栅栏面前停了下来，正当她担心栅栏太高自己一个人爬不上去时，失去了一只眼睛的怨灵出现了。吓的由香赶忙逃回了别馆玄关。回到玄关由香却发现哥哥不见了，伤心害怕的由香大哭了起来。

之后由香一路前进，回到之前发现美月的地方，却又听到手机的快门声。森繁朔太郎再次出现，但这次他的面前多了美月的尸体。

朔太郎问起哲志去了哪里，由香说哥哥不见了。朔太郎愿意帮助由香一起寻找哲志，但由香显然由于之前的事和刚刚面前发生的事，对眼前这位“哥哥的同班同学”并不信任。

朔太郎向妹妹步步逼近，由香果断逃跑，当然被朔太郎问到：为什么要逃跑呢？是不会有事的。到也没什么大不了的，就是一阵恶寒。一路回到玄关，由香感到小便快要憋不住了，经过柜

子时，柜子会倒下挡住去路。向左到达入口时，由香被人撞倒。由于此人身材很像哲志，由香便认错了人，扑上去就哭了起来。之后反应过来的由香不停的道歉，那人也没在意，看上去是个很温柔的人。他自我介绍说他叫刻命裕也（之前在CHAPTER 2的两具尸体喊的就是他）。



刻命告诉由香，他也在找他的妹妹。愿意帮由香寻找哥哥，同时也找自己的妹妹。有了刻命的加入，右边的柜子被轻松搞定，由香不禁感叹到“好厉害”。

在别馆中一路探索，来到美术室门口会发现石像竟然自己跑了出来，由香不禁发出疑问。当刻命问由香的时候，由香则由于性格上的原因自认为是记错了。

回到发现美月尸体的地方，原来是刻命的同学，死于利刃。返回音乐室，刻命抬起柜子，调查右列第二个桌子的左侧，可取得被圣水祝福过的鞋子——除魔靴，离开时钢琴狠狠的发泄了一下。

踏过之前的毒沼地，发现了破坏封印的水晶石一块。此时刻命发现由香的身体不适，由香说她在找厕所。来到被封印的房间前（其实这是女厕所），水晶石自动破坏了封印，由香进入厕所，绅士的刻命自然在门口等着。

这时，刻命的同学黑崎跑了进来，喊着刻命的名字，正说同学的时候，刻命给了他一刀，并一脚将其踢下了深渊。

“刻命！！！”充满怨气的声音响彻了整个别馆。

“在这里被那些家伙杀死，和被我杀死，根本就是一样的。”

镜头回到哲志处。哲志发现自己已经失去了很久的意识。此时来到下方，路旁会发现“牺牲者日记5”。哲志在房间中转了两圈，来到左下角取得录影带，接着来到右下角可阅读到“猎奇话题1”。看完新闻后的哲志试图开门离开，但发现门根本打不开。此时七星出现，告诉哲志他们被卷入天神小学校的原因是因为——“幸福的幸子“的使用失败，在他们其中的某个人少喊了一遍幸子的咒文。接着七星卖关子挑衅哲志，问哲志想不想知道那个人是谁。这自然激怒了哲志，他训斥七星后，七星凶暴化，放倒哲志。哲志的生命处在极大的危险之中，一阵天旋地转中哲志听见七星的嘲弄声。

“去吧，去你思念的人的所在之处~呵呵，即使你去了，说不定已经迟了一步咯。”

CHAPTER 3 END

要点：

妹妹的选择分支对于游戏的结局基本没影响。如果全选妹妹爱听的话，在保健室睡觉时能梦到良树的信息；

妹妹的焦糖瓶起到了CP2能量石的作用，避免一次死亡，由哲志拿或由妹妹拿随意；

最后的教员室“牺牲者手记5”后面有一具尸体，有收集癖的同学注意不要去读手记4，不然手记5不会出现。但前3段手记不读则无法触发剧情；

操作刻命期间可以回本馆，但对剧情无用，有4个名牌，其中有个需要使用在别馆得到的破木板才能拿到。

WE：

与小男孩怨灵对视，摔死。

走廊上妹妹与怨灵女接触，死法为挖眼痛苦而死。

别馆绿色吸血植物，HP扣完则自动WE。

读牺牲者手记5，死法为诅咒。

CHAPTER 4

人物：持田哲志，持田由香，中嶋直美，篠崎亚由美，岸沼良树

开始是世以子的一段回忆：世以子在家中与弟弟一起洗澡，同时对弟弟进行性骚扰。一派和谐的场景，和游戏中悲剧的故事产生了巨大的反差。

镜头转回铃本茧这里。因为和大家分开，茧很



害怕而哭了起来。突然她感到走廊有动静，于是找地方躲了起来。看到两个幽灵，出于好奇她跟了上去。这是亚由美他们遇见茧之前发生的事了。

哲志从昏迷中醒来，发现自己居然置身本馆。接着四处探索到达1楼，此时5-A可以看到一个光点，但此时只有哲志一人无法回收。在教员室的门口，哲志发现了世以子的手机，上面还有条未能发出的道歉求和短信。

重新回到2楼，哲志向上走一段路绕过茧的丧身处，会听到由香的哭喊声；而继续往前走，不远处会听到世以子的声音，似乎是在指引哲志向三楼的厕所前进。

来到通往3楼的楼梯间，哲志发现了直美，但走上前去直美又突然消失了。接着在直美的位置一只手机掉了下来，手机里面不仅仅传来了直美母亲的声音，还有“救...救...我”这样的呼救声。哲志当场吓的扔掉手机，片刻后手机静下来，取得手机后就可以上楼了。

男厕所没什么东西，而接近女厕时，哲志欣喜的听到直美的声音。不断深入则越觉诡异，直美和世以子的谈笑声，戛然而止。哲志发现似乎在说话的只有一个人。敲门未果，哲志正准备离开，这时突然听到了“咚”的一声。返回，发现第三个隔间里有人的气息，哲志这时不管那么多直接把门踹开。发现直美竟然在隔间中上吊了......脚边放着垫脚用的破旧铁桶。抱起直美，哲志在下面撑起直美，然后保持这个姿势开始解直美脖子上的绳子。一阵忙乱之后终于放下了她。

直美一阵大哭回过神来，发现是哲志救了他。感动的她抱住哲志，小心翼翼的问：哲志是不是讨厌被抱住。这种时候哪能打击直美对哲志的一片心意，回答当然不会。之后直美谈起了她的遭遇，在隔壁隔间见到了世以子的尸体，两人合力把尸体抬了出来。而直美竟然不记得自己上吊的事。安慰了直美一阵之后，两人动身寻找由香。

从3楼下来，由于直美的脚伤未愈和刚刚上吊破坏了身体的机能，她摔了一跤。哲志带直美去保健室休息，看到睡下的直美，哲志决定去找由香。但这时下楼会发现原来通往别馆的路变成了一堵墙，任凭哲志怎么敲打都无济于事，哲志几乎全身力气尽失，不甘心的对着这堵墙壁。

镜头切换。

一段刻命小时候的回忆：刻命从小就是个很残忍的人，不过幸好她姐姐能制住他。不爽家中自己最小而受制于长辈的刻命，开始希望自己有个妹妹。

回到现实。由香从厕所里出来，说厕所还是不能上。刻命走进厕所一看，一排自尽的人排满了隔间；出门前对着厕所镜子的刻命，看到自己因为看到生命凋落而兴奋不已的脸顿时变态心理觉醒了。刻命彻底变态，发出一阵狂笑之后镜头切换。

再次回到亚由美这里。从别馆回到校舍的班长碰到了红衣幽灵，顺路回到保健室，捡起地上的文化人形。此时亚由美发现原先在门口的蜡烛跑到了保健室内，接近床时会发现无舌男孩。理性的班长选择快速离开保健室，向上走时亚由美会因为害怕看见茧的尸体而崩溃不前。只得返回一楼，亚由美回到1-A发现良树留下的文字仍然保持原样。老师和大家都没回来的迹象。

出门走一段路，亚由美会被地上的木片伤到，贫血症又犯了。亚由美来到2-A教室竟然碰到七星。亚由美大声指责七星骗了他们。此时良树出现，七星告诉二人，犯人其实就是当时砸了良树一锤的怨灵，然而就在良树准备询问更多情报的时候，七星突然性格分裂，引发地震后消失。

左上角的柜子里有一本古方位学，后面找东西就靠它提示的方位了。下楼之后文化人形突然开口说话，“红色门扉开始......！”各位不用到处乱找，东西在走上方那条路再右拐的这个地方。

良树似乎感到地板下面有什么东西，一阵推脱之后还是男人先上。伸手掏出一个写有吉泽辽名字的小袋子，打开袋子时里面的东西让良树都吓了一跳，里面正是辽的舌头......

于是二人回到保健室。这次必须和那个无舌小男孩面对面。正当良树感觉到强裂头痛感时，亚由美喊出了小男孩的名字，小男孩顿了顿。亚由美大声说出了对他们杀害茧的憎恨，并将舌头还

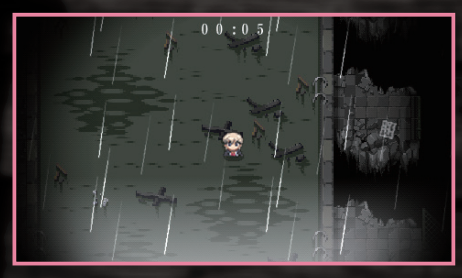
给了小男孩；而小男孩留下一句谢谢之后也随之消失。

镜头再次切回哲志。在那堵墙面前发呆也不是办法，于是哲志振作起来回到2楼。此时直美走出保健室，并告诉哲志之前在保健室被袭击的事。哲志安慰她之后，两人一起行动。回到1楼的5-A教室里取得那个发光的道具，再取得职员室的钥匙，出门右走那个红色的门就是职员室了。

职员室里面一片漆黑，直美摸黑打开了灯。这时直美表现出了强烈的既视感。阅读右下角出现新闻纸“猎奇话题2”，得知当年杀人犯正是天神小学校长柳堀隆峰的儿子柳堀ヨシカズ。那个幸存的孩子名字叫篠崎幸子。在门外听见的电视沙沙声此时却没了。而且这里似乎有股奇怪的臭味。

镜头回到亚由美。刚刚超度了小男孩的亚由美自己却吓得要死。亚由美他们为了逃出，只能走上继续超度恶灵的道路。经过玄关时，文化人形再次开口说话。

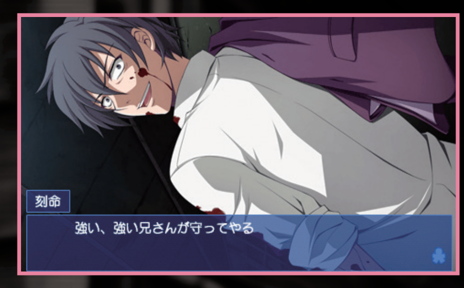
“可以通过的裂缝......”（本馆西通路，楼梯间那里的裂缝就是可以通过的裂缝。这个东西的位置如下图，在1-A班的门口有木板的地方下面两格位置。



在地板下发现了一个小钥匙，回到1-A上方的房间将小钥匙装上，启动机器，在1楼处开启了一个秘道。下楼进入秘道，来到新的场景——更衣室。

由于感到的灵太强大，亚由美竟然流出鼻血。良树擦去她的鼻血后继续前进，突然下面的更衣柜间一个人影出现又消失了。在最右边的柜子里可找到一张名牌。

到达游泳池，班长的身体又不舒服了。体帖的良树建议亚由美先回去休息，调查完毕后他会在更衣室等着亚由美。亚由美随后将文化人形交给良树。



良树顺着游泳池走了一圈，最后到达右下角的水压调整室，却发现门上锁了。接着在游泳池的左侧发现水压调整室的钥匙。这时良树听到了一句“已经够了”，接着是一个跳水的声音。此时一定要记住跳水的位置，就是水面上有波纹的地方。倒计时2分钟，立刻返回更衣室。回到更衣间确认亚由美不在后，良树意识到刚刚那个声音是亚由美跳水的声音，立刻下水救人。在亚由美跳水的位置点圈键选择“是”（从游泳池的左边就能下水）。

把亚由美救上水后，好男人良树立刻进行人工呼吸抢救。事后良树问亚由美为什么要跳水，她却说之前听到了良树的声音。这时喝入大量脏水的亚由美撒起娇来，没办法，更衣室没有一个水龙头能用，良树只好提议去外面用雨水冲洗。

洗完后两人来到水压调整室，到右上角打开排水口。随着轰轰的声音，游泳池的水被放干。排干水后，可以在下面取得所有尸体的名牌。右侧的纸条提示说，那些死在这里的学生把怨灵珍贵的东西藏在给水口里。良树在游泳池正中的排水口中取得一个生锈的扳手。

之后返回水压调整室，良树在正中机器上使用生锈的扳手。听到有什么掉出来的声音后返回游泳池，在给水口处落下的是辻时子小朋友的舌头......

回到1楼，两人在前一段路可以看到红衣幽灵上了2楼。跟着她上去，这时文化人形又开口了。随着文化人形诡异腔调，没想到最后一个孩子的舌头竟在茧的尸体下的地板里......

亚由美无法接受这个事实，而吓得扔掉了人形。良树也在指责人形多嘴多舌，就在这进退两难的时刻，森繁朔太郎出现。确认两人无事后，他很无所谓的用沾满血的手把一个沾满血的红色袋子交给良树，然后就告辞了。他说是在那边尽头的地板下发现的，这正是管乃雪的舌头。

两人不得不对这个同学重新认识一下了。

回到一楼，左行然后走上面的路，可以看到剩下的两个怨灵。将两个人的舌头还给她们，这两人终于被超度。

良树很有自信的想去超度那个红衣怨灵，而亚由美闹着要回家。这时地震再次发生。醒过来的良树发现两人回到了原来的教室，正在为事实而高兴的两人面前怨灵管乃雪出现了。

雪告诉了两人30年前的事件真相，雪的意识流入亚由美的身体内，而反应过来的亚由美已经出现在了当年杀人现场。原来最终杀害了众人的并不是老师，而是红衣的篠崎幸子。

根据哲志和直美看到的资料显示，在当年的杀人现场地下室里好像有着巨大的怨气。

看来一切的真相就在那里。

CHAPTER 4 END

要点：

正确救出直美的选项是1211，如果导致直美死亡，则进入EX结局路线。

要拿到过关物品必须先触发文化人形的话。

归还舌头不要出错：第一个舌头还给男孩，第二个舌头还给无头怨灵，第三个舌头还给无眼怨灵。

直美睡觉期间操作哲志回三楼告别一下世以子遗体的话，能出现直美梦见世以子求吻的剧情。

WE：

与保健室小孩对视；

游泳池事件，无视班长直接进水房排水；

游泳池事件，2分钟内没有救起班长；

舌头不还怨灵或者还错；

EX结局中也有一个WE，哲志不拿世以子手机回到保健室，或者拿了手机遇见冻孤时选择是来杀她，都会导致被刺死；

EX结局：通过各种手段导致直美死亡……然后防止出现上面提到的WE，则能看到流程很短的EX结局。

CHAPTER 5

人物：持田哲志，持田由香，中嶋直美，篠崎亚由美，岸沼良树，宍戸结衣

镜头转回本能觉醒的刻命。由香听到了厕所内传来的巨大声响和狂笑，不由心中一凛。她问这是什么声音的时候，刻命顿时大怒。而通过一系列的对话，由香也发现这个刻命完全不像开始的时候那么温柔了。而最终，在刻命自恋的“你的哥哥就是我”之下，由香夺路而逃。下楼之后发现了之前被刺并一脚踹下楼的悲剧的黑崎。

由香不顾黑崎的劝阻想给黑崎止血，此时刻命赶到，一脚揣飞由香。由香撞到墙上晕了过去（终于失禁了）……

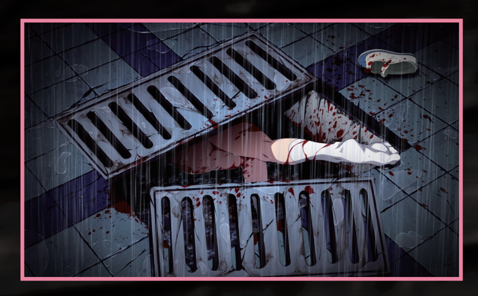


看到刻命一步步向由香逼上去，黑崎发挥英雄本色，不断说话刺激刻命引开他的注意力。面对黑崎想唤醒刻命人性的努力，刻命再次将刀子捅入了昔日好友的身体里。虽然只是单方面的罢了。

由香醒来看到的是被刀子砍得不成人形的黑崎，扭曲了人格的刻命拿着刀子说：“与其让心爱的妹妹留在这里受苦，还不如一了百了来得痛快”，由香只能再次逃命。

来到玄关时先存个档，右边那条路有幸子蹲点还是不要过去为妙。过去的话柜子会倒下来堵住道路。等刻命追出来时，回到有黑崎尸体的那个房间，然后从左边一路回到玄关，具体的路程就不多说了。路上注意收集名牌，注意在毒沼地里面会有两个名牌，此时不拿以后就没机会了。音乐室里也有一张名牌。此时刻命不会追过来，所以不要紧张。出门往上走，再左拐回到玄关，拣起身边的玄关钥匙，从柜子那里走过时柜子倒下，刻命会被卡在那里，此时大家可以不慌不忙的去开玄关的门。

由香逃回本馆，来到通往2楼的楼梯间幸子出现。幸子叫由香跟着她，走上2楼，此时刻命也追了上来；但他又犯了之前和良树同样的错误，过于关心眼前，持锤子的老师给了他一闷锤后把他拖入理科室。



之后视角回到哲志和直美。看完了新闻的两人决定回别馆找由香。正当两人商量之时，地震发生，两人趴在地上想要自救，但此时一块木板砸了下来。哲志为保护直美被木板砸中，两人一起昏迷过去。

视角转换到森繁这里。长时间找不到茧的森繁显得有点急躁，平日里远离人群的他只有在茧的一声声叫唤中才能得到治愈。他随手拿出了手机，淘醉在之前拍下的尸体照片里。当看到保健室门口的那团肉酱时，他不由得赞叹这真是完美



的艺术品。这时手机响了起来，以为手机出问题的森繁缓缓的接听手机，却听到了自己最不想听到的声音。“不要，不要看，繁哥哥，不要看我的内脏。”

“啊啊啊啊啊啊啊啊………………”森繁的惨叫声响彻了整个别馆。

回到亚由美的视角。接收了小雪回忆并在亲历杀人现场的亚由美，终于冷静下来，也知道了当年杀人事件的真相。

割掉三个孩子舌头的不是别人，正是幸子！杀人犯老师只是被幸子威胁犯下罪行的替死鬼。这时班长请求雪要回到天神小学告诉不明真相的哲志他们这个事实。雪却告诉他们这次回去可能就很难再回来了，而且由于整个天神小学的灵场存在，小雪他们不能被完全超度，人性也会渐渐丧失。但亚由美坚持要回去，并询问良树愿不愿意一起去。良树只得跟随班长。两人返回天神小学。

两人再次回到1-A教室。正要离开教室时雪出现在两人背后，交给两人可以帮助哲志他们的重要道具——大理石雕像，同时还提示有血红色雕像的存在。最后留下忠告，“理性已经渐渐丧失，下次见到我，请逃走吧。”

与此同时，逃掉的由香正在3楼女厕所里藏起自己因为尿裤子而弄湿的小KK。藏好之后似乎安心了，便硬着头皮离开了厕所。而后面幸子跟了上去。

回到亚由美这边。二人出门，明显发现这里已经不是之前的天神小学，变的更加诡异危险。往上走发现没有路，只能先回到1楼。这时良树发现亚由美的大腿根部有血迹（别想歪），看样子是之前被木片划伤的。亚由美则傲娇的说不要良树管，向前逃开并且觉得自己这个样子实在不好意思见哲志他们。但由于这一段小跑，亚由美竟然在前方发现直美的学生证。发现幸子的纸条好好的摆在里面……

一段兄妹剧情回忆之后，哲志醒来发现他的手放在了不该放的地方。但醒过来的直美显然没去计较反而更关心哲志的伤势。此时电视机自己打开，哲志发现播放的是之前没法播放的录像带。

录像是之前写那些猎奇怪谈新闻的作者鬼碑忌的事。他和他的助手为了调查天神小学的惨剧也来到了这里。哲志留意到录像中似乎提到了可以返回现实世界的逆打。中途貌似出了点状况，助手逃跑并且录像带也中断了。于是两人决定去寻找下半部分。

转换操作，亚由美向右边走便能和哲志他们汇合。之后双方交换了情报，亚由美说出一切事件的真凶是幸子。同时亚由美指出只要超度幸子，让她进行忏悔就能超度小孩子们的亡灵。将大理石雕像交给哲志后，亚由美他们就离开了。临走前她很妒嫉的扔下了一句：“直美同学，不要那么靠近持田君哦。”

亚由美他们来到地下室门口，发现了鬼碑忌的猎奇怪谈的后续。显然鬼碑忌在班长这类喜欢怪谈的人群中很有名气。之后二人继续探索1楼。来到玄关处，发现一本封面相当可爱的笔记本，重要道具七星手记第一部分。上面似乎记录了关于天神小学和篠崎旧宅的调查，但中间缺了很多页数。于是只得继续寻找。



接着在1-A班门外可找到第二本笔记，纸上似乎沾着一些血迹。



接着下楼，在如图位置可找到第三本笔记。内容虽然没告诉我们，但是亚由美似乎对看到这个事实感到非常不敢相信。



然后通过地上的5星法阵切换操作。哲志和直美此时会来到别馆寻找由香。进门后发现只能从左边走，多没远会发现被砍了N刀的黑崎。同时直美发现沾血的由香的鞋子，哲志则误以为由香已经出事而陷入了巨大的悲痛中。

镜头一转，由香因为没有鞋子而伤到了脚。这时红衣幸子出现，由香天真的以为这位姐姐救了自己，不怎么可怕呢。幸子则吃吃的笑起来，吵嚷着要杀死由香。

镜头回到哲志。继续探索别馆，发现了森繁的带血手机，上面似乎处于录像刚刚结束的样子。好奇的打开内容一看，竟然是森繁的惨叫声和不断的撞击声，似乎森繁也终于走上了绝路，而得知这一事实的二人再次陷入悲痛。

探索无果只得回去。走到玄关竟然发现由香蹲坐在鞋柜附近，哲志立刻上前询问情况，看到妹妹无事他也安心不少。由香起身时，身上居然落下了一卷录像带，似乎就是之前未录完的带子。这之后，由香归队并取得“鬼碑忌取材2”。

回到本馆之后三人来到2楼，这里的情况已经发生了很大的改变。保健室消失了，在一堵墙的前面有两座石墩似乎是用来放什么东西的，将取得的白色雕像放在右侧的石墩上，这样就只缺左边的那尊石像。探索2楼发现机关随即拉动，这时原本阻隔亚由美和理科室的道路接上了。



哲志众人回到职员室，开始看录像。录像里说明了回去的方法“逆打”。拿上同一场幸子游戏中得到的碎片读“幸子小姐拜托了”，次数是在场人数加1，就能回到现实；而录音带中鬼碑忌已经处于极度惊慌和虚弱的状态下，门外被不知道什么人暴力的敲打着，鬼碑忌口中念着“不来就好了，不来就好了……”但这也无济于事，最终破门而入的人杀死了鬼碑忌；而鬼碑忌死前似乎喊出了犯人的名字——七星。

哲志注意到第二段录像似乎是在这间职员室拍摄的。哲志打开电视边上的门，里面顿时传来一阵恶臭。不错里面正是鬼碑忌和七星的尸体。就在准备离开时，直美似乎感到里面还有什么，哲志在直美的指点下发现里面似乎还有个房间，原来深处有条密道……

这时直美先上去，而由香却因为没有内裤而不愿让哲志在下面跟着。虽然哲志表达了对由香的内裤没有兴趣，但由香还是强烈要求后上。于是哲志犟不过只得先上。

但众人上去之后，却发现这里是之前世以子上吊的3楼女厕所。先到达的直美精神上有些受不了了，歇斯底里的说这是死去的世以子对她的惩

罚；但哲志拿出世以子的手机给直美看了里面那条没有发出去的短信。

“好久不见~刚刚真是对不起啊，我给你道歉了，原谅我吧！这样还不行的话，我送你我的绝美工口照片怎么样，拉着手一起离开这个可恶的学校吧。”

看到短信的直美情绪终于稳定下来。

出门后三人商议着与亚由美汇合，然后就使用录像中的方法返回现实。哲志和由香都确认了幸子的碎片在他们手里，但直美这时却找不到学生证（里面有碎片）。哲志安慰她说只要掉在这个学校里就能找到。正当直美想一个人找回学生证时，哲志拦下了她，保证不会丢下她一个人。

切换到亚由美这边。顺着机关打通的路来到本馆2楼西侧，地上掉落着一个叫刻命的名牌，而理科室这时的窗户上会有血出现。同时，幸子进入理科室。门被打开了。



两人进入理科室，面前摆着一个蒙着布的人体模型。良树为了吓唬亚由美故意去揭了一下模型的布，装作受惊；而亚由美也真的中计，被良树逗弄了一番。理科室南端便能发现“七星手记4”，似乎七星来到这个空间就是为了寻找她敬爱的鬼碑忌老师，但手记中的内容似乎表现的很虚弱，而且很迫切的想见到老师。拿到了东西，班长和良树正准备离开，良树却注意到刚刚还在教室右侧的人体模型似乎跑到左侧去了。亚由美觉得良树还是骗她，不由得有点恼火。就在这时模型真的动了，向亚由美扑了过来，同时门也被锁上。眼尖的良树发现南端地上的钥匙，但锤子老师也出现在那里。一阵闪转腾挪总算得以逃出理科室。

七星手记的第5卷也在最初的教室1-A里被发现。但是拿起一看，亚由美不禁失望了，貌似上面什么都没有。突然，开始浮现文字，七星手记6和7也随之出现，“我的身体已经全黑了”亚由美感到一阵寒意。

亚由美和良树来到西侧三楼，终于见到了七星。

一阵寒暄之后，亚由美告诉七星，凶手是幸子。之后七星本性暴露，表示对这组人已经没有兴趣了。正欲离去之时，亚由美根据手记上的内容责问七星。

原来，一切都是七星的阴谋。她故意写出错误的幸子游戏的玩法，并且通过日文同音不同意的方法篡改游戏意思，把“带来死亡的幸子小姐”伪造成“幸福的幸子小姐”，并写在博客上传播，引来了无数的牺牲者；而死难者的骸骨能使鬼碑忌老师的文章和影像造成轰动效应。为了老师，再多的牺牲她也在所不惜。但根据手记记录和哲志的录影带显示，最终杀死鬼碑忌老师的正是黑化后的七星。

就这样，看到证据而知道真相的七星的幽灵，在发出一阵惊叫声后吐出怨气永远消失了。

在七星被超度的地方取得赤子之像。之后出门与停在三楼的哲志一行会合，亚由美将赤子之像与直美的学生手册交与哲志。得知森繁的遭遇之后只能表示哀叹了。剩下的就只有找到结衣老师一起离开这里。亚由美谈起“七星手记3”中记载的信息，如果不能将幸子的灵进行净化的话，是不能简单的使用逆打的。此时地震又发生了，之后操作切换到哲志这边。

之前3楼到2楼的路由于地震似乎合上了。于是哲志一行来到2楼，打开机关为亚由美一行开路。之后哲志带着赤子雕像来到之前放下雕像的墙壁面前，将赤子像放在左边的石墩上。随着一阵摇晃，墙上打开了一扇门。

随即众人向里深入。不过三人都感到极度不适，于是哲志一个人走了进去。里面的门突然自动打开，“门开着哟，进来吧。”里面有人说到。哲志刚想进去，没想到居然留出了鼻血，看来此地凶险不宜久留。



进入房间的哲志发现里面是消失了的保健室；而在里面的怨灵，就是当时袭击直美的黑影，看来这位怨灵也是怨气缠身，而且神智非常不清。周围的窗户上渐渐浮现出小孩的灵，哲志不敢久留，取得日记后迅速逃离。出门后哲志拉起直美和由香一起逃出了保健室，然后阅读这本日记。

原来里面的灵就是幸子的母亲，日记的内容……怎么看都是死后所写。

原来50年前，幸子的母亲在逃离校长侮辱时，被失手推下楼梯，摔断脖子而死；当时正值7岁生日当天的幸子，在前来接母亲的时候，不幸目击了事件的经过。并被校长当场掐死埋进地下室中。校长将此事伪装成母亲失足摔死，幸子失踪的事件。20年后，天神小学儿童连续失踪案时，幸子取回了肉体；而死后身为地缚灵的幸子母亲就一直写着日记记录下这一切。日记的内容非常奇怪，而幸子母亲的心理也多次转变，人性和怨念似乎在不断缠绕着幸子的母亲。这时幸子则开始了自己的无差别杀戮之路。

看完日记的三人唏嘘不已，似乎也找到了能超度幸子的关键。于是众人准备去校长室了解真相。在离开前在地上发现一个黑猫布偶，这应该就是日记中母亲提到的准备在7岁生日当天交给幸子的生日礼物了吧。

三人动身前往别馆，正在走廊上走过，突然听见一声惨叫和什么东西摔在地上的声音。原来，无法被超度的校长的亡灵在一次次的重复当年的自杀……哲志上前趁着间隙取得了校长室的钥匙。之后什么都不用想了，动身前往别馆顶楼的校长室吧！

校长室的气氛极其压抑，周围墙上贴满了纸条，而耳边则不断回响起校长的话，“我跟本没想那样的”，“只不过做了那么点事，根本不用那么激动”等等为自己辩解的话。

而似乎校长的抽屉里有什么东西。打开一看竟然是幸子的舌头。

这时哲志看到了幸子的记忆。原来每晚都能看见幸子在他梦里碎碎念的隆峰有点受不了这样的精神压力，将被埋在地下室的幸子挖了出来，并残忍的割下了她的舌头。校长室书柜边上有一个洞，哲志他们想了一下，就全下去了。

此时剧情自动切回亚由美。再次回到资料室的亚由美，看到里面站着一个不认识的胖子，不由得吓了一跳；而胖子则瞬间消失了，地上留下一



张新闻剪报本。里面有两篇报道，50年前的事件和30年前的事件。两人这才注意到，红衣幸子和50年前那个失踪的幸子根本就是一模一样。

两人准备下楼时刚好看到红衣幸子经过，两人转头逃往楼梯间时却被定住。被定住的两人亲眼目睹了发生在50年前的那一幕：目睹了母亲死去的幸子，逃到女厕所时被柳堀校长抓住杀害的一幕。

而这时校长转过头来问道：“看到了吧，你们”，感觉到危险的良树和亚由美本能的挣脱了无形的束缚逃离了楼梯间。

似乎之后校长没有追出来。于是一路前进，路上有“鬼碑忌4”的文章，里面写着关于这个空间中人在心理崩溃下的黑化现象。接着二人来到了一个奇怪的房间，来到一个巨大的五芒星阵里；而此时却传来亚由美让良树一个人先出去的声音。这并非亚由美所希望的。良树出去之后门紧紧的闭上；而这时，身受重伤的老师进来了，正准备问下情况，机关发动，地板倾斜，老师为了救下亚由美而意图牺牲自己。虽然良树破门而入，但老师仍要求二人不要管她，因为这种不安定的地方能少待一会儿是一会儿。最终老师留在了天神小学，实现了她做为一名班主任对学生的承诺。



出门后，良树只得安慰亚由美。来到右边的焚化炉，此时校长的灵会在那里出现又消失，上前调查时似乎里面有什么东西。于是

两人在狭窄的炉腔内慢慢前行，这时耳边响起，“不要过来”，“回去”的声音。良树坚持认为里面有重要的东西，决定继续前进。咚的一声，“所以说过了不要过来！”两人没了音讯。

镜头切到哲志。顺着校长室的梯子来到地下防空通道里的三人继续前进。（在此图位置的下方就是后面的脱出道路。）



三人来到南边的尽头处，发现被钉死的门，这似乎就是本馆一层被封的死死的地下室，也就是各种文章中提到的幸子抛尸及天神小学地下室诱拐杀人事件的现场了。哲志一行人离事件的真相更近一步。

一行人往上方前进，这时可以看到案板上有一排排的人头。有蓝色灵魂告诉哲志路线，沿着灵魂走过的路一步一步走向深处，墙边贴着的是防止黑化的方法。往前走时居然意外的碰见鬼碑忌老师的助手田久地。他正在为看见活人而感到意外之时，突然见到直美的脸，田久地直接被吓跑了。直美十分不理解。

之后反复到各处开启机关一步步前进，会看到更难的记路迷题。没啥窍门，强行记忆吧。来到解体室，众人面前是一副地狱版的惨象。哲志四处调查，看了看最里面的空柜子后回到门口，突然听见脚步声。无处可躲的三人只得钻进房间中间用于解体的桌子下，随后田久地晃晃张张跑过来躲进了柜子里。看到两只粗脚的三人不禁屏住呼吸，突然掉到地下的竟然是世以子的尸体，无神的眼睛看着直美他们。在哲志的强烈阻止下，直美终于忍住没有喊出声来。这时锤子老师似乎在柜子里发现了田久地，看来是凶多吉少了。收拾完田久地，锤子老师居然扛起世以子的尸体离开了解体房。

而直美不忍心看到世以子再次遭到凄惨的凌辱，急忙的追了上去。哲志拉上由香也跟随地上留下的世以子的血迹追了出去。左边是厕所，但明显不是上厕所的时候。

然而在一个三叉路口，血迹突然消失了。失落之下，哲志选择向左走了过去。

镜头再次切回亚由美和命大的良树这边。从焚化炉下落下去的二人似乎没有受到什么重伤，那得归功于整个房间中堆积成山的尸体吧。

两人出门之后正巧是在哲志行进道路上，四人汇合后继续往上走。这时雪出现，告诉大家幸子就在前方。最后的战斗即将打响。而且这不仅是对在场四人的考验，直美也在别的地方经受着考验。得知此事的哲志下定决心，继续前进。

往里走便是当年的抛尸现场。在外面的尸体应该就是当年从精神病院出逃而回到学校地下室中上吊自杀的校长之子了。里面就是幸子的灵场。

在面对幸子之前，画面切到了直美这边。直美正在看一段录像。这段录像正是当时在校内到处乱转，随意拍摄的田久地无意间拍摄到的。当时田久地听见一声惨叫声，便来到三楼女厕，偷偷拍摄下世以子身亡的全过程。画面清楚的记录了吊死世以子的不是别人，正是直美！锤子老师也站在旁边。这就解释了为什么田久地看到直美就像见了鬼一样，而直美也知道职员室密道等等一系列问题。



镜头再次切回地下室，将黑猫玩偶和幸子的舌头归还。这个过程中，由香会被幸子不停用剪刀刺；但那只是假像，似乎这就是对哲志的考验吧。

将东西交给白衣幸子后，直美这时候回到了众人之中。红色幸子被净化了，但没有完全消失。此时大家拿出幸子碎片，众人念起了逆打的咒语，念6次后停止（在场人数加1）。

6次咒语完成后，雪出现，告诉众人天神小学的灵场暂时被打开了一个口子，大家离开学校就可以逃出这里；而天神小学在之后仍然会产生多重空间，而天神小学，必将产生第二个幸子，就

在众人迷茫之际，雪的衣服已经开始变红。

众人只得逃跑。时限为7声钟响。

顺着原路返回，从本馆地下室的出口脱出的众人，逃向连接别馆和本馆的走廊。此时逆打发动，一行人回到学校，而在那里死去的四个人，就像从来没有存在过一样，从除了5个人以外的人的记忆中消失了……

某日，把哲志约到教室的直美，说起了那天和他们分开后发生的事：直美坦白了是自己黑化后吊死世以子。那天在看完田久居的录像后，直美几近崩溃，就在直美浑身被黑色的烟雾缠绕之时，世以子的短信拯救了她。看到第一篇，直美甚至以为是世以子的灵发来咒骂她的短信，然后随着一声声的短信声响，直美看到的只有那一封封迟到的道歉短信。黑雾渐渐的平息了下去。

“好久不见~刚刚真是对不起啊，

我给你道歉了，原谅我吧。

这样还不行的话，我送你我的绝美工口照片怎么样，

拉着手一起离开这个可恶的学校吧。”

最终拯救了直美的正是世以子，可以想象，世以子在只有一个人的阴森校舍中不厌其烦一遍一遍的发送短信的情景。短信是迟到了，而这份感情却不能被忘记。

CHAPTER 5 END

要点：

由香被抓住必然进入班长黑化路线。

理科室内战斗，如果不去调查人体模型（刻命）完全不会触发锁门。以上为了剧情完整选择，如无特殊需要可以不需要尝试。

必须在第二次合流之前（交还直美学生手册）找到5本七星手记，才能在资料室遇见七星。无法获得赤子雕像则必定WE。

焚化炉选择分支和之前教室内的选择分支不影响剧情，随意即可。

逆打方法是现有的人数加1，而EX结局中直美并没有回来，所以要有所变化。

收集全铭牌必然导致WE，多存档才是王道。

WE：

理科室内被抓到；

没有获得幸子妈妈的日记进行下一步剧情；

7声钟响之后未能逃出本馆；

交给幸子的东西错误（只交黑猫和日记）；

由香被刻命抓住导致良树并未第一时间跟随亚由美进入天神小学，或者主动选择不跟随；

正确剧情来到焚化炉和地下通道的连接路口合流之后回头去右侧通道；

EX结局；

正确剧情来到肢解房之后，出去并不第一时间追直美，而带妹妹去左边厕所里方便，可触发妹妹询问哲志喜欢的人。最终直美下落不明，而由香为保护哥哥脱出被锤子老师刺死。



《重装机兵3》流程攻略和全任务列表

《重装机兵》被称为“战车和狗和人类的RPG”，其营造出的那种末世的世界观以及较高的自由度都容易让人深陷其中。在2代之后因为名称Metal Max被抢注，制作人只好使用Metal SAGA来命名。本作是时隔17年之后再次以Metal Max命名的第3代作品，角川Games集合了原来老的制作人、艺术设计和音乐制作等等人马，意在给大家带来一款原汁原味的《重装机兵》新作。

重装机兵3
NDS ●メタルマックス3
●RPG●2010.7.29●Kadokawa Games ●1人

职业介绍



◆主角

主角可以算是猎人职业，大部分技能跟猎人一样。从最开始能力就非常高，特别是HP，被称为“史上最强Lv1”。



特技名	习得等级	类别	对象	效果
变身	事件习得	人类	自己	变身成ブレードトゥース，能力大幅加强，但不受控制，变身解除后HP减为1
獲物の匂い	5	移动	-	调查周围游荡的怪物资料。
ねらいうち	10	战车	敌人	暴击率很高的攻击。
電光石火	15	战车	敌人	使用装备的武器进行多次攻击。
男気パンチ	20	人类	敌人	男らしさ值越高威力越大的攻击。
しろうと修理	25	修理	战车零件	使用修理工具修理破损的战车零件。失败的几率很高。
ハンターズアイ	30	自动	-	可看到敌人的属性。
ハンターマジック	40	战车	敌人	下车用肉身攻击敌人。
全門発射	55	战车	敌人	装备的全部武器一起发射。

特技名	习得等级	类别	对象	效果
獲物の匂い	5	移动	-	调查周围游荡的怪物资料。
ねらいうち	10	战车	敌人	暴击率很高的攻击。
電光石火	15	战车	敌人	使用装备的武器进行多次攻击。
男気パンチ	20（男）	人类	敌人	男らしさ值越高威力越大的攻击。
パンチラキック	20（女）	人类	敌人	男らしさ值越低威力越大的攻击。
ハンターマジック	25	战车	敌人	下车用肉身攻击敌人。
ハンターズアイ	30	自动	-	可看到敌人的属性。
しろうと修理	35	修理	战车零件	使用修理工具修理破损的战车零件。失败的几率很高。
ゴーストドリフト	40	战车	自己	回避率上升。
全門発射	55	战车	敌人	装备的全部武器一起发射。



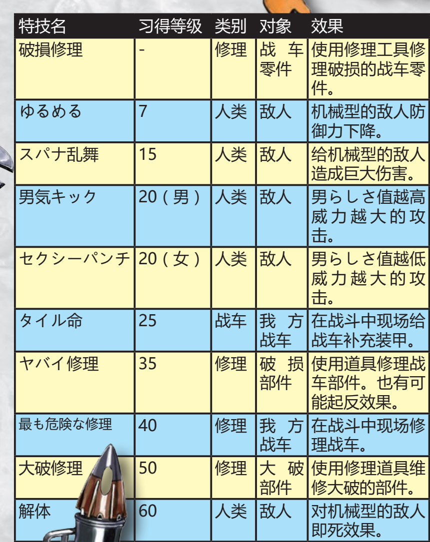
◆猎人ハンター

适合驾驶战车战斗，腕力和体力较低，速度较高。由于可以装备很多强力的人类装备，所以肉搏战也很强。大部分能力跟主角重复，喜欢多样化玩法的人可能不会再选猎人当同伴。



◆机械师メカニック

可以修理战车的职业，驾驶战车战斗的能力比猎人稍差，肉搏不行。但是当肉搏遇到机械系敌人的时候利用特技就能变得很强大。



特技名	习得等级	类别	对象	效果
破損修理	-	修理	战车零件	使用修理工具修理破损的战车零件。
ゆるめる	7	人类	敌人	机械型的敌人防御力下降。
スパナ乱舞	15	人类	敌人	给机械型的敌人造成巨大伤害。
男気キック	20（男）	人类	敌人	男らしさ值越高威力越大的攻击。
セクシーパンチ	20（女）	人类	敌人	男らしさ值越低威力越大的攻击。
タイル命	25	战车	我方战车	在战斗中现场给战车补充装甲。
ヤバイ修理	35	修理	破损部件	使用道具修理战车部件。也有可能起反效果。
最も危険な修理	40	修理	我方战车	在战斗中现场修理战车。
大破修理	50	修理	大破部件	使用修理道具维修大破的部件。
解体	60	人类	敌人	对机械型的敌人即死效果。

特技名	习得等级	类别	对象	效果
ハデなカカシ	5	人类	自己	吸引敌人注意。
速攻	10	人类	自己	提升一倍的速度。
おたけび	15	人类	敌人	攻击敌人同时提升我方攻击力。
男気パンチ	20（男）	人类	敌人	男らしさ值越高威力越大的攻击。
パンチラキック	20（女）	人类	敌人	男らしさ值越低威力越大的攻击。
戦いのフェロモン	25	移动	-	遇敌率上升。
ダブルアタック	30	人类	敌人	2回攻击。
みだれなげ	40	人类	敌人	连续投掷战斗用道具。
ニンジャステップ	45	人类	自己	回避率上升。
ぶっぱなす	60	人类	敌人	装备的武器一齐发射。



◆战士ソルジャー

十分善于肉搏战的战士，驾驶战车的能力最低，不过因为驾驶摩托时可以保持肉搏白兵战的特技，所以很适合骑摩托。能装备最强的人类武器，使用各种属性攻击道具。

特技名	习得等级	类别	对象	效果
薬の知識	-	自动	-	回复道具效果提升。
戦場の天使	5	回复	我方	给我方全员使用回复道具。
モーレツ看護	15	回复	我方	回复我方大概50%的HP。
男気パンチ	20（男）	人类	敌人	男らしさ值越高威力越大的攻击。
パンチラキック	20（女）	人类	敌人	男らしさ值越低威力越大的攻击。
禁断の注射器	25	人类	敌人	对生物型的敌人即死效果。
緊急手術	30	回复	我方	回复我方大概70%的HP。
気つけ薬	40	回复	我方	我方异常状态恢复。
満タン看護	45	回复	我方	我方HP全回复。
戦場のAED	60	回复	我方	50%的几率复活我方战死的同伴。





◆护士ナース

一般在肉搏状态下担任回复任务，在各种战车无法进入的迷宫里会很有用。战斗能力倒数第二，驾驶战车能力倒数第三。速度较高，其他能力都比较低。

特技名	习得等级	类别	对象	效果
ドラムストレッチ	-	人类	自己	下次攻击强化。
エルボー乱気流	7	人类	敌人	连续攻击敌单体数次。
台風チョップ	15	人类	敌人	连续4次随机选择敌人攻击。
男気パンチ	20（男）	人类	敌人	男らしさ值越高威力越大的攻击。
セクシーパンチ	20（女）	人类	敌人	男らしさ值越低威力越大的攻击。
火炎カブキ	25	人类	敌人	对敌全体造成火属性伤害。
肉塊グラインダー	30	人类	敌人	对敌全体造成伤害。
ニトロラリアット	45	人类	敌人	对敌单体造成大伤害。
ジェットハット	55	人类	敌人	对敌单体造成伤害，他防御力越高受伤害越大。
ヨコヅナオーラ	70	人类	自己	全面提升自己的各项能力。

◆摔跤手レスラー

腕力和体力最高的职业，当然速度也是最低的。肉搏战很强，也不需要装备什么武器，能在短时间内造成很大的伤害。不过因为无法装备属性武器，整体肉搏战能力比战士弱。



◆犬

完全自主行动，你无法控制它。各能力都比较高，但无法乘坐任何车辆。

特技名	习得等级	类别	对象	效果
おしっこ	-	人类	-	无（其实这是为了表示它不受你控制）。
掘る	5	人类	-	有时能寻找到道具。
吼える	10	人类	敌人	吓走生物系的敌人或让它们取消行动。
じゃれる	20	人类	敌人	阻碍敌人的攻击。
突進	30	人类	敌人	对单个敌人造成伤害。



◆工匠アーチスト

可以制作买不到的特殊强力炮弹，也能对战车的部件进行特殊的改造。自身的各种能力数值都较低。肉搏战能力倒数第三，驾驶战车的能力跟机械师差不多。

特技名	习得等级	类别	对象	效果
砲弾ゲージツ	-	技艺	-	制造特殊炮弹、素材。
死んだふり	2	人类	自己	装死让敌人不会攻击自己。
着ぐるみゲージツ	5	人类	敌人	随机变身用各种能力攻击敌人。
復元ゲージツ	15	修理	破损部件	使用修理工具修理破损的战车零件。
男気キック	20（男）	人类	敌人	男らしさ值越高威力越大的攻击。
パンチラキック	20（女）	人类	敌人	男らしさ值越低威力越大的攻击。
暗黒舞踏	25	人类	敌人	对敌1体连续攻击3到4次。
砲撃演舞	30	战车	敌人	利用装备的武器反复攻击。
改造ゲージツ	45	技艺	-	对战车进行改造，需要スーパーレアメタル。
爆発ゲージツ	60	人类	敌人	自爆攻击，使用后死亡。

全战车入手方法

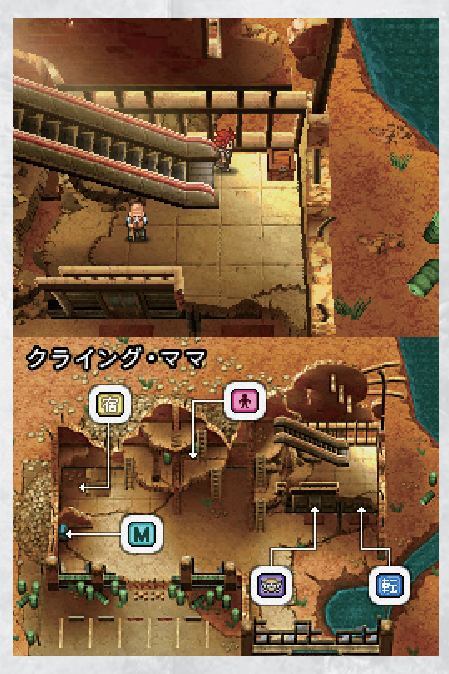
编号	名称	入手方法	备注
1	チョッパー	主线剧情中获得。	寇拉护卫任务后丢失，在ジャンプキャンプ花10001G以上买回。
2	パトカー	迷宫グレートキャノン中获得。	-
3	モトクロッサー	极乐谷里调查白骨，最后用其他战车拖上来。	租借的战车也可以拖。
4	MBT77	ビーカップ南面大地图上徘徊，遭遇打倒它之后获得。	-
5	Rウルフ	ラスティメイデン花30000G买到。	卖家如果加入了欢乐教，你也要加入才行。
6	スカウター	森林地区东面的一块三面环树的荒地里使用金属探知机找到。	-
7	バイオタンク	バイオキングダム的女博士制作。	要求收集大量的铁块和ぬめぬめ细胞。
8	ツングースカ	ホホアナ最下层。	不管从哪里进去都需要大火力武器破墙壁。
9	サイファイ	打倒スピードキング。	プエルト·モリ战车租借屋的任务。
10	ソイヤウォーカー	收集齐所有的谜之零件，找贝鲁蒙多组装。	-
11	ラスプーチン	西面沙漠地带战车无法进入的一处被石头围上的场所使用金属探知机找到废工厂，里面获得。	-
12	ディノヒウス	任务オレはご主人様だ完成后获得。	

流程攻略

一些有用的提示：

1、游戏自由度相对比较高，这篇攻略给出的只是主线剧情，期间可以去很多地方探索，顺便提升等级；
2、当你碰到强敌打不过的时候可多练练级，买好的装备，改造战车等等，多利用战斗道具バリア减小伤害也是不错的方法；
3、有东西要卖掉时不妨选择回到ワラ的格纳库找スタンプ屋卖，这里可以积分换道具。

主角被明奇博士电活，却失去了之前的记忆。总之先到里面的房间搜刮一番，在木箱里找到ｉゴーグル之后就可以和挡住门口的怪人对话了。从他嘴里得知自己是从村外河流被找到的，很可能河流上游有与自己身世相关的线索。出门发现身处クライング・ママ村，在村口发生事件，轻松干掉肌肉男，却被战车上托莱多威胁报出姓名，从三个选项中随便选一个吧。由于对手强大，主角不打算冒险玩英雄救美，直接走人了。



顺着河流往北走，来到ワラ村。大门不让进，往右走吧。河边一对父女正在打捞东西，小小的意外正好让主角救美。女儿西塞和父亲贝鲁蒙多都很感谢主角，说到刚才打捞上来的摩托，上前调查选第一项，主角似乎想起了之前骑摩托的一些经历。这摩托父亲要价5000才肯卖给主角。没钱主角只好先睡一晚再说（跟西塞对话第一项）。第二天出门往右看到父女两在亲人墓碑前，贝鲁蒙多请求主角完成自己儿子未完成的任务——狙杀赏金首ユムボマ。来到左边碰到昨天的年轻人杰奎因，得以进入ワラ，建议在大房子内的人类装备屋里买下しばやき砲，前期很好用的武器。跟一楼左边走廊的女性罗莎对话接任务“ローザの願い”，这个任务可以在后面去工厂遗迹的时候顺便一起做了。回到ワラ大门外，左边的战车间也可以进入了，找左下猎人事务所的老头了解ユムボマ的情报，就可以去大地图西边的工厂遗迹了。

进入遗迹，爬上大水塔就能看到赏金首ユムボマ。接着再去打赏金首ユムボマ，利用しばやき砲应该比较轻松。打倒之后记得进入左上的房间



搜刮，可得一串钥匙“カギ束”，在工厂左侧建筑物内的室长室前使用可以打开门。里面的门和一道铁栅栏可用工厂右侧建筑物内获得的“事務室長のカギ”打开，然后在旁边的终端上输入密码3988可开门进入地下继续搜刮。

回到ワラ记得先去猎人事务所收赏金。之后跟贝鲁蒙多对话，“ダニエルのかたきうち”完成。第二天跟贝鲁蒙多拿回摩托，发现上面刻有主角的名字，此时可以决定是否改回真正的名字。拿到摩托之后就可以跟贝鲁蒙多提亲，跟西塞结婚通关游戏了。当然这并不是正式的结局，这么通关后不会有二周目的。不结婚继续骑着摩托往外走，碰到杰奎因，他请你帮忙运东西去シエルタ。出村往南来到五角形的シエルタ，一进

入就会被人叫住进入强制剧情，建议先选择第二项“ちがうよ”，自由行动去左边的战车格纳库门口找戴蓝头巾的NPC交物品。整备一番后重新去找门卫，进入大楼见到金斯基，原来他就是クライング・ママ村口遇见的那位女性的寇拉的父亲。他要把女儿嫁到很远的地方去，想找主角护送（任务“花嫁のボディーガード”开始）。去宿屋休息一晚，第二天出发执行护送任务。中途



在驿站休息的时候，到二楼跟寇拉对话，她请你“绑架”她，然后逃离这场政治婚姻。带着寇拉下楼跟护卫的猎人卡洛斯对话会发生战斗，最后门卫会发现寇拉并强制把她送回二楼，所以“绑架”行动没有成功。第二天一行人继续赶路，中途遇见了赏金首ドミンゲス ，一连串的冷血党杂鱼战斗后，主角单挑ドミンゲス。这一仗剧情规定必败，主角死了之后立刻复活且变身ブレードトゥース打退了ドミンゲス 。寇拉救下主角，此时如果对话选择“コーラをつれて逃げる ”直接进入另一个结局，就是跟寇拉幸福的生活下去 。如果选择其他，则故事继续。

主角醒来后发现寇拉已经骑着摩托离开了，步行来到南面不远的ビーカップ ，在这里跟人对话能得到不少地点的情报，都会在地图上给标记出来，先去哪后去哪就看各位自己高兴了。跟3楼的男子对话，他会让你帮忙找20个“电子部品”（任务“浄水装置の部品”开始），以后找到了记得回来给他吧。此时2楼的猎人事务所里选特别な依頼也可以接到任务了，别忘了去看看。为

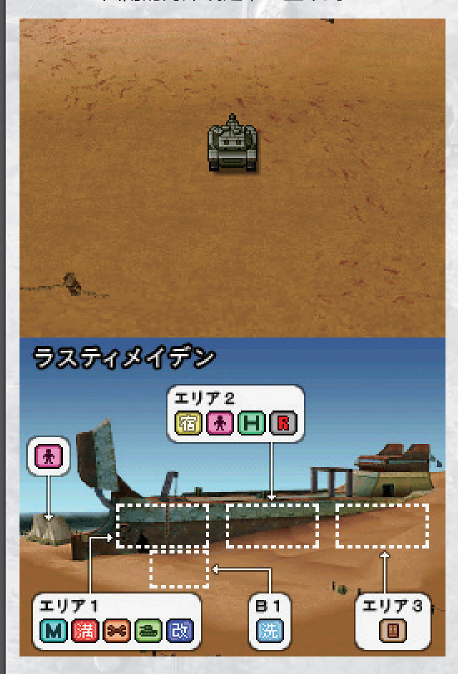


了找到更多的同伴一起行动，先去北面的ヌッカの酒場比较好，这里可以跟酒场老板招到最多两名同伴，职业和性别都随意。队伍中剩下的位置可以让狗加入进来，出酒场往东北方向走可以看到一个帐篷，进入跟里面的小狗对话选第三项给它吃的，ぬめぬめ細胞、注射手羽、アホウささ都行（注射手羽可以在之前的工厂遗迹里打怪鸟ちゅうしゃどり得到）。

同伴有了，接下来建议去找能用的战车。来到ビーカップ西南面的一个高地上的基地，调查大门选择HELP打开非常门进入。楼顶的电力室进入需要密码221220，恢复电力后调查某房间内一具尸骨穿的军服，获得ID卡。然后就可以去右边的房间打开门获得警车パトカー了，在这之前需要干掉一个机械师。接着来到ビーカップ西北的紫烟笼罩的极乐谷，找到一具白骨，调查时选择跟绳子ロープ有关的选项，最后用车辆将绳子拉上来，获得摩托モトク

ロッサ。最后如果你的实力够强，可以去ビーカップ南面的大地图上找来回游荡的战车MBT77挑战，打倒它就能获得这辆战车。获得了战车之后可以去买战车用的ドッグシステム，可以随时传送到去过的城镇。

在你觉得队伍足够强大的时候，可以沿着ビーカップ西南的海岸线走，一直来到ラスティメ



イデン。进入船舱后会看见醒目的红色战车“Rウルフ” ，可以花3万G买到。坐电梯来到甲板上，可以看到欢乐教团的集会。之后来到船外的帐篷里花1000G加入欢乐教团，加入后ハッピーリング会被强制装备到每个人的装饰品位置，记得取下来，否则战斗时都是混乱状态。跟1楼电梯上方的欢乐教团成员对话，接受“船底の穴”任务。完成后可以升级为2级教徒（完成其他相关的任务也可以），进入最里层的房间，探索一番后得知原来寇拉的未婚夫就是欢乐教主撒布罗密欧的哥哥塔罗密欧，传闻他已经被教主勾结冷血党杀害了，并嫁祸给二哥基罗密欧。

有了多台战车，人物等级在20左右的时候就可以向冷血砦出发了。进入后选择“突撃する”进行战斗。地图右下的位置能找到一个反冷血党的组织“煮えカカシ”的侦察队员，他会带你去



他们的据点。剧情后原路返回到冷血砦入口，强行攻上去（无法乘战车），圣堂内遇到BOSSドミンゲス开始肉搏战，打完他会逃跑。回去乘坐战车然后去山洞里找他决战。之后得知原来抢走寇拉的是冷血党老大古拉特罗斯。

接着来到ヌッカの酒場东北面的ツリシ峠，古拉特罗斯就在这里，不过下达完一定要抓到寇拉的命令之后就走了。一路强制战斗突破山路，最后往北走通过这里。出来后先往北来到ホックの交易所，这里可以进行多人联机买卖东西。以此为据点往东走来到矿坑城市ホホアナ。这里要开着战车转悠的话需要利用右边的大吊车，跟吊车前的大汉对话来到最下层，往左走进入那个大的山洞，里面有大约10层厚墙需要用炮弹打通，炮弹打完了就去第二层补充吧，里面是战车ツングースカ（也可以让人从第二层山洞里走下去发现战车，然后用战车回收功能找回来）。ホックの交易所西边的ジャンプキャンプ可以花钱12501G买回被寇拉骑走的摩托，但需要先完成任务“タ



コスを探せ”之后才能上楼去买摩托。买了之后暂时无法骑下去，同样利用战车回收功能找回来吧。ホックの交易所北面的森林中一处被树木包

围三面的荒地使用金属探测器可以找到8号战车スカウター。

下一个目标就是ジャンプキャンプ西南面的海港城市プエルト・モリ（位置在之前ラスティメイデン的对岸），以这里为据点发展后面的剧情。



往西沿着海岸线走，来到崖っぷち海岸。在这里等一会儿就能看到寇拉扔绳梯，过去跟她对话，她还企图糊弄说自己失去了记忆。不管怎么样，冷血党还在找她，所以需要留下了保护她。之后遇见另一位女性小霞（大妈），聊起来才知道寇拉自己逃走后来到プエルト・モリ，在那里两人相遇后小霞被寇拉虽然潦倒但仍然“闪烁着光辉的眼睛”感动，带她回家一起生活。接下来跟小霞对话可以记录，跟寇拉对话可以接到一系列任务（家务）“男の草むしり”、“男の水くみ”、“男のドラム缶運び”和“男の日曜工事”。（具体方法请看后文详细的任务介绍）夜晚，寇拉跟小霞说想要离开这里，因为自己正在被冷血党追捕，不想连累小霞。而小霞也希望寇拉不要逃避命运，鼓励她奋起抗争。第二天在田里跟寇拉对话选第二项能接任务“仕立てのいい服”，回シエルタ给寇拉找衣服。（具体方法请看后文详细的任务介绍）

从穿过北面大森林往西走能看到过河到达西大陆的桥。过桥后继续沿着河边走，来到テッペンタウン，在这里整备一番，完成一些任务之后，回到崖っぷち海岸。此时应该可以触发剧情了，如果没有，请确认你之前通过陆路到达过テッペンタウン，而且发生了至少15次战斗。两个ルーシーズ组织的黑衣人米古和阿突库，他们就是之前号称打败了主角（赏金首ブレードトゥース）去冒领奖金的人。后来又来了个露西，她让两人不要冲动，让冷血党的赏金首ムガデス和主角去斗，然后他们坐收渔翁之利。主角进门跟寇拉对话后睡觉，醒来发现冷血党的喽啰已经包围了这里。敌人进入了房子并抓到了寇拉，



谁知小霞原来是战士出身，她打飞了几个喽啰后，给寇拉逃走提供了机会。小喽啰不是问题，不过古拉特罗斯居然亲自现身，他道出了主角的身世之谜。原来主角是一个实验体，植入了メタモーフ细胞，让人能变成怪兽，但是却要承受巨大的痛苦。因此主角对古拉特罗斯抱有极大的仇恨，但因为失去了记忆，这种仇恨也不存在了，所以古拉特罗斯要把主角抓回去继续搞实验。这段剧情对话有很多的选项，最后选择“思うぞんぶん調べやがれ”或者“あきらめる”的话就能避免战斗，就算战斗的话也是必输的。

在牢房里，ムガデス要来拷问主角，选择“吐く”就能结束战斗。打了几次之后再次回到牢房，跟隔壁的老人对话得知原来他是跟古拉特罗斯一起实验的科学家，她女儿奥尔加似乎对古拉特罗斯有好感，就连后来情愿被当成实验体，也没有离开他。连续几次拷问之后，就会发生“拷問部屋からの脱出”任务。米古进来丢给主角一个东西，捡起来等再次拷问时选择“吐く”，屋内一片白烟。此时主角已经变身，打跑

了ムガデス。清醒后找门口的小喽啰带你出去，中途先到房间里收回自己的装备（记得再次开菜单装备上）。注意回到地面上后如果试图出城就会进入赏金首ムガデス的强制战斗，所以先利用修理屋收回战车，然后传送到ヌッカの酒場收回同伴。最后再回到プエルト・モリ再出去正式开打ムガデス。

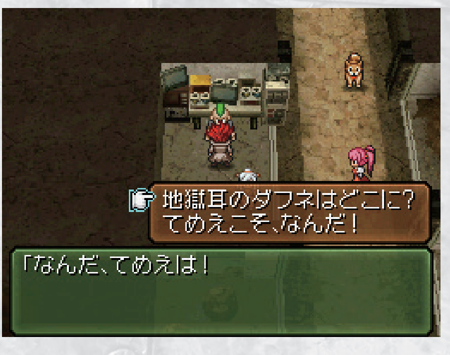
回到崖っぷち海岸，寇拉自然不会在这里，而小霞因为受伤，正卧床休息，原来住下面简易大棚的男子上来照顾她。此时可以去各地完成一些支线任务，打打赏金首之类的。在完成大概30场战斗之后回来崖っぷち海岸，再出去就会发生寇拉倒在沙漠中的剧情。然后再进行大概20场战斗，返回崖っぷち海岸就会发现之前救下寇拉的老人来拜访小霞，原来他也是以前的名人——魔犬之奥兹马。他说之前跟主角有约定要打倒古拉特罗斯，主角不记得这个约定了，要求证据，于是奥兹马告诉你他住的地方（任务“グラトノスを倒せ”开始）。

去地图上标有星号的地方就可以见到寇拉了，重逢的对话之后进屋找奥兹马，会有小狗挡路，多点几次就能进入了。对话后得知主角之前和奥兹马打过一次，奥兹马当然不敌强大的ブレードトゥース，但在最后一刻主角恢复了人性没有杀死奥兹马，之后就约定要杀死古拉特罗斯。下楼还没来得及上战车，ルーシーズ组织的三个黑衣人都来了，所以接着要肉搏战斗，而敌方是3人加上1台战车，要小心应付。想速战速决的



话可以集中攻击胖子阿突库。打跑黑衣人之后奥兹马带主角来到西面的废墟，找出一个叫做“双子之莲”的东西，这是一种特殊的生化晶片，是以前人类为了对抗引起“大破坏”的巨大电子头脑诺亚而制造的特殊武器ジャガンナート 的钥匙。但是人类在使用这终极兵器之前就战败了，只好将其封印起来，并将钥匙分成两部分，也就是“双子之莲”了。奥兹马的父亲是当时人类部队的军官，他的任务就是保护双子之莲，直到人类再次复兴的时候开启ジャガンナート。但是后来某一天古拉特罗斯带领冷血党来到奥兹马家杀害了他的父母，夺走了一个双子之莲。之后古拉特罗斯派出主角去夺取奥兹马手上的双子之莲，于是就有了上面提到的两人的战斗和约定。

为了再次引出古拉特罗斯，主角要去东南面的エルルース找一个外号地狱耳的情报贩子达芙妮。エルルース前面的地下街道里，有几个冷血党的喽啰占领了达芙妮的房间，上前打听得知达芙妮已经被冷血党2号人物叫去エルルース大楼了。エルルース大楼区域的各个商店都被冷血党



占领，对话都会引发战斗。进入大楼之前要做好准备，因为大楼内不少地方都不能乘坐战车，所以你的队伍中最好有一个战士或者摔跤手，人物等级40左右，带上大量回复道具。地下街道可以买到的ロケットパンチ和スーパー殺虫ガン等武器都是不错的选择。

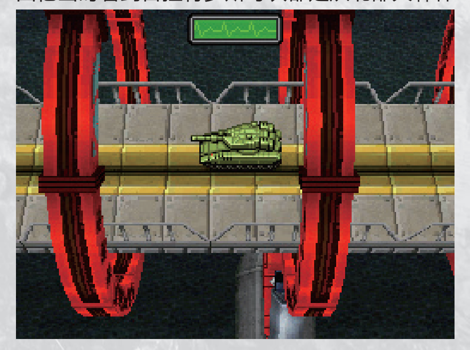
进入大楼首先要面对防卫系统サタンQ，因为可以使用战车所以不难。内部的战斗不再是踩地雷，都是可见的敌人，碰到就进入战斗。中央的大电梯暂时不能使用，先来到1F右上，搭乘小电梯上4F，北面那一群人加一台战车就是BOSS，打倒之后获得ID卡可以让中央电梯到达1F、6F、11F。于是回到1楼，用中央电梯到11F，徒步来到14F，右边房间的蓝色大老鼠就是目标BOSS。这只老鼠会喷火，最好提升火属性防御。另外它会中睡眠的异常状态，可以多多使用プエルト・モリ有卖的战斗道具スイミンDX。打倒它获得的ID卡可以让中央电梯到16F、21F、26F。最后一张ID卡在28F左下的队长尸体身上，可以驾驶战车



从21F右上的通道慢慢爬上去。最后到30F打赏金首オーロック。第一战首先只是热身，打完之后它会让主角到顶楼继续打。注意オーロック本身的弱点属性是毒气，对电耐性，而之后的战车则是弱电属性，耐毒气和光线。打败它之后记得回去30F找达芙妮，她很乐意帮忙引出古拉特罗斯。

回到奥兹马的住所，古拉特罗斯已经在这里了。他抓住了寇拉，原来他之前的恋人叫做奥利塞，就是寇拉的伯母，跟寇拉长得一模一样。然而奥利塞却被寇拉的爷爷下令杀死，就在古拉特罗斯的眼前。所以他要报仇，要灭掉金斯基一族。奥兹马试图用双子之莲来换取寇拉，但是古拉特罗斯并不为所动，他认为以他现在的实力，根本不需要什么终极兵器就能炸平シエルタ，但他又打算用武力来夺取双子之莲。奥兹马最终带着双子之莲一起跳下悬崖，葬身鱼腹。爬上山顶寇拉已经被带走，古拉特罗斯说想要救回寇拉就拿双子之莲来换，所以下一步就只能去杀鲨鱼找双子之莲了。西大陆的最北面有不少鲨鱼，多杀几只就能找到了。

回到最初的クライング・ママ村，在地下找到一个老人，他年轻时跟古拉特罗斯遭遇过，他回忆当时看到古拉特罗斯每次都是从北部大森林



的东部坐直升飞机下来的。不过那地方暂时还去不了。到西大陆西南海岸线附近找到一座桥，进入一顶帐篷叫醒女教授，她会先要求你赶走附近的怪鸟（任务“鳥”）。完成任务后回去找教授，她会告诉你这里是质量加速器研究所，简称マス・ドラ研。加速器可以将物体射向太空，也能把人射向远处，但落地时免不了受到大的伤害（1000HP）。主角表示自己落地也不会死，教授同意使用加速器，但是现在缺少能源。于是改造主角的ｉゴーグル，让其能感应超级电池。记得进入ガイド菜单，调整センサー最下的功能为On，这样大地图上会用蓝色小点表示电池的位置，一共12个，具体位置分别是：

1、マス・ドラ研2F；

2、ワラ农家地下；

3、エルルース大楼15F；

4、从エルルース一直往西绕到地图最西南的位置；

5、プエルト・モリ东北地铁检票口左边的房间里；

6、坐船去海中的孤岛上；

7、イービル不動産1楼前台右边；

8、工厂遗迹中间大厂房的B1F；

9、恶党ミュージアム北边的森林；

10、使用传送机出事故时到达的轨道空间站内；

11、在获得11号战车的玩具厂；

12、棒球场北边区域2F。

收集完毕之后去找女教授，她会给你一个武器テスラ・シリンダー。装备这个武器去打机械系的怪物充能，建议去地图最东边中部位置的ワ



ナナバニ研究所，那里的怪物很适合这项充能的工作。充到95%以上就能回去了，跟着教授

去二楼给加速器充能，充好之后坐战车去前面那座奇怪的长桥，没想到在这里再次碰到了ルーシーズ组织的三人，他们的弱点属性都是电。进入塔内先调查左边的电脑跟教授通话，先确保你的人HP都在1000以上，然后进入右边的发射



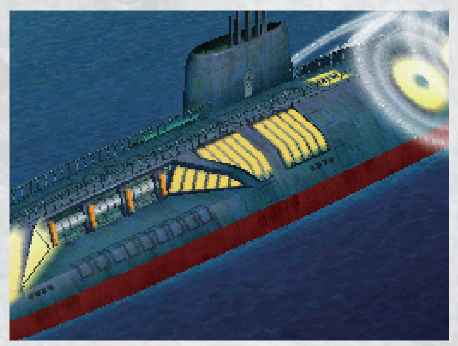
舱。落地后先去赶去ネツィブ・メラハ报个到，目的是为了将其登录到传送目录里。因为此时没有战车，所以路上碰到怪物最好是逃走。到达ネツィブ・メラハ之后返回着陆点，进入南面的山洞，找个HP高的引爆里面的炸弹，然后出洞就可以返回找战车了。嫌路远的话可以故意全灭，回到クライング・ママ让明奇博士复活，找到战车然后直飞ネツィブ・メラハ。

在ネツィブ・メラハ的2F有一个“100t”的



地板，牵引一台100t以上重量的战车放上去，同样的装置8F也有一个。到达9F后找到一张纸条，返回一楼，徒步从塔外的升降机上去，然后利用梯子一路往上爬。来到第7楼的时候会碰到赏金首AH666バズズ。爬到12F的外围，找到缺口跳到11F的一扇门前，利用里面的电梯下到B1，然后再绕迷宫到另一个电梯回到外面坐回战车。接着利用这个电梯下到B2，中间发现一个很奇怪的女子，上前询问可以存档。对话得知原来她就是冷血党第一的奥尔加，发现主角身上带有双子之莲后马上进入战斗。打倒她之后操作身后的电脑将数字从下至上调整为141421356，这是根号2的值，9F得到的纸条就是暗示这个。此时塔外侧的电梯已经可以直达12F，进入后发现古拉特罗斯，而寇拉则在左边的房间里，似乎神志不清。交出双子之莲后，主角试图去带走寇拉，结果在古拉特罗斯的命令下，她居然变成了一只剑齿虎，无奈只好应战，寇拉弱点是声波，其次是冷气和毒气。接下来自然是和古拉特罗斯的战斗，他的弱点是毒气。战斗结束后他利用暗门往楼上逃走，追上去，发现这里的培养槽中有N个寇拉。打破培养槽并挨个对话，最后剩下的就是真正的寇拉。对话后有一个三选项的选择，第一个是带寇拉一起走，接下来是“留在这”和“快逃走”。带走寇拉或不带走寇拉关系到不同的结局（其实差不多）。

利用传送点来到终极兵器ジャガンナート的内部，爬上4楼，见到古拉特罗斯，他正操作兵器向シエルタ射击，但效果并不理想。赶紧上前阻



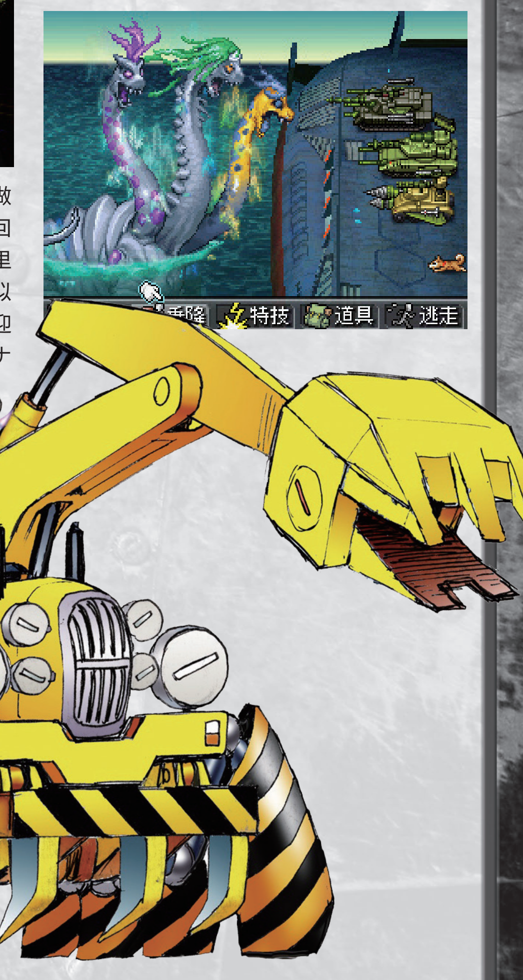
止进入战斗。这次的BOSS分三个部分，中间的破坏神座，以及两边的炮，弱点都是火冰电。底座破坏后还要打古拉特罗斯本人。打得古拉特罗斯只剩一个头之后他逃跑了，接着ジャガンナート

靠岸，登陆后去取战车整备一番，再次返回ジャガンナート。首先徒步进入内部B2F，开电梯上来就能让战车也进入内部了。连续干掉防御装置往下走，碰到密码门时输入密码29587276。里面的那扇门需要徒步穿越底层的垃圾场，上来后输入同样的密码开门。接下来是5个BOSS守着的5扇门（最后一个自己就是门），其中第1、3、4个BOSS都是机械系的，队伍中有强力的机械师的话可以直接解体。打破最后的BOSS墙之后，



再往里走就无法存档和整备队伍了，建议返回做最后的准备，带上一辆备用的战车，装上一些回复装甲、弹药之类的补给物品。就绪后继续往里走，碰到人形的ジャガン和ナート，双子之莲似乎就是指她们。ジャガンHP不高，但她是以迎击为主，不 好打，而且死后会被ナート复活。复活三次之后就不会复活，但ナート会变得更加狂暴，所以建议尽量先攻击ナート，火属性是她们的弱点。打完她们俩原路返回，中途碰到古拉特罗斯的头，不过几乎是一击就完成任务。继续前进，回到甲板上进入最终决战。BOSS有三个头，左边的头负责回复，右边的头会迎击，中间的头最硬。三个头全部弱毒气，建议以左、右、中的顺序打。

最终兵器爆炸，主角和寇拉跳河，但事实上主角被明奇博士电活，而寇拉也被西塞发现救起……之后可以选择继续继续游戏还是进行二周目。继续的话会从进入最终决战之前的记录开始，二周目则继承各种装备重新开始游戏，还会增加新的赏金首。



全任务列表

クライング・ママ

任务名	記憶を取り戻せ！
完成方法	游戏开始后跟明奇博士助手对话任务正式开始，跟随主线剧情走下去，击败最终BOSS后完成。
报酬	经验值+10000。
备注	主线任务。

ワラ

任务名	ダニエルのかたきうち
完成方法	从贝鲁蒙多那里接到任务后，去猎人事务所打听ユムボマ的情报，接着爬上工厂遗迹左边的水塔看到ユムボマ，最终打倒它之后回去告知贝鲁蒙多。
报酬	滝つぼの守り人友好度+100，经验值+50。
备注	-

任务名	メロウィン退治
完成方法	到左边菜地中的房子二楼可以找到菜地的主人，他会请你帮忙除掉菜地里的怪物メロウィン。走到菜地里调查作物，如果碰到メロウィン就会进入战斗，一共10个。然后回去报告。
报酬	無償で引き受ける：+100G、ワラ友好度+25，经验值+75； それだけかよっ！：+100G、ワラ友好度+10，经验值+75。
备注	完成后可从楼下自动贩卖机前的人那里花60G买5个“回復カプセル”。

任务名	ローザの願い
完成方法	杰奎因的豪宅1楼左边走廊找到ローザ对话一直选第一项接受任务。去工厂遗迹1F见到ケイレブ，过去给药救活他，对话中选择“力を貸そう”、“そういうことだ”就能让他加入队伍。让他在队伍中打怪获得100G金钱，选第二项让他留在身边，然后一起回去找罗莎。
报酬	经验值+50。
备注	出村之后再回来跟他们对话还能增加ワラ村友好度。

任务名	ホアキンの逆襲
完成方法	获得摩托チョッパー之后找杰奎因对话，他会让你帮忙快递东西。将物品交给シエルタ左侧格纳库前的蓝衣男子。
报酬	+100G、ワラ友好度+5、经验值+20。
备注	メロンの収穫任务完成后可以反复接这个任务。

任务名	台所から来たスパイ
完成方法	在ワラ友好度达到黄色以上时，进入下水道找厨师，带他一起到杰奎因的豪宅二楼找夫人对话。
报酬	经验值+100。
备注	完成后再跟厨师对话能获得武器ダマスカス包丁。

シエルタ

任务名	花嫁のボディーガード
完成方法	跟金斯基对话后接受任务，最后到崖っぷち海岸找到寇拉完成任务。
报酬	经验值+2000。
备注	主线任务之一。

任务名	ベイビーロック偵察
完成方法	寇拉护卫的剧情完成后在猎人事务所接到任务，跟シエルタ西南那座桥右侧的士兵对话，然后到主线故事中被寇拉偷走摩托的废弃加油站跟人对话，等到晚上后发现3个
报酬	シエルタ友好度+10、经验值+200。
备注	-

任务名	メロンの収穫
完成方法	ホアキンの逆襲完成后去猎人事务所接任务，先跟シエルタ宿屋的主人对话，然后去消灭シエルタ的メロウィン。
报酬	+300G、シエルタ友好度+10、经验值+300。
备注	碰到的前7个是メロウィン，最后一个是更强的デカメロウィン。

任务名	シエルタは水不足
完成方法	シエルタ的友好度黄色以后到猎人事务所接任务，然后跟シエルタ入口处的卫兵对话，然后去ワラ格纳库的地下购买10个“重い水”，交给シエルタ的卫兵。
报酬	シエルタ友好度+10、经验值+200。
备注	-

任务名	権力者の犬
完成方法	シエルタは水不足完成后去2号塔跟队长报道参加シエルタ守备队。
报酬	シエルタ友好度+10、经验值+100。
备注	之后每天跟队长对话可以随机接受任务。

任务名	上を向いて歩け
完成方法	権力者の犬完成之后，去2号塔跟队长对话。获得任务后跟屋顶所有士兵对话，再回去跟队长报告。
报酬	シエルタ友好度+10、经验值+500。
备注	-

任务名	地下の水もれ
完成方法	権力者の犬完成之后，去2号塔跟队长对话。获得任务后用修理キット修理下水道的漏水管之后回去报告。
报酬	シエルタ友好度+10、经验值+450。
备注	-

任务名	支配者の落し物
完成方法	権力者の犬完成之后，去2号塔跟队长对话。获得任务后到各塔内捡到掉落的物品后回去报告。
报酬	シエルタ友好度+10、经验值+1200。
备注	-

任务名	花の1日隊長
完成方法	権力者の犬完成之后，去2号塔跟队长对话。获得任务后休息一晚上后回去报告。
报酬	シエルタ友好度+10、经验值+2500。
备注	任务中可以去搜刮金斯基的家。

ビーカップ

任务名	オレにおれしろ
完成方法	在2楼听クレイグ的情报，得知西南的工厂有警车，入手后回来给クレイグ100G。
报酬	经验值+100。
备注	至少需要有一名同伴或者犬的情况下才会发生这个任务。

任务名	死者の使者
完成方法	寇拉护卫情节发生后到猎人事务所接受特别依赖，找到ビーカップ2F的宿屋主人接受任务，到ヌッカの酒場右侧跟躺着的人对话。
报酬	经验值+100。
备注	根据选项的不同，会有不同的反应。

任务名	浄水装置の部品
完成方法	跟3F的技师对话接受任务，给他15个何かの電子部品。
报酬	经验值+300。
备注	-

ラスティメイデン

任务名	ぬめぬめ集め
完成方法	ハッピー教団等级上升能进入最里层之后猎人事务所接任务，给酒吧主人20个ぬめぬめ細胞。
报酬	经验值+200，ハッピー教团友好度+15。
备注	细胞卖给酒吧主人20G一个。

任务名	グレートキャノンに残されし物
完成方法	西大陆的サイドウェイ到达后，猎人事务所接任务，然后找ラスティメイデン海边装死的工匠女对话，到获得警车的グレートキャノン去利用金属探测器寻找一个てっこう弹和りゅう弹，然后回去报告。
报酬	经验值+2000。
备注	其实买到或者自己做的てっこう弹和りゅう弹也行。



任务名	シンボル像をはこべ
完成方法	教团好感度绿色以上时到船的5F船长室找教主接任务，到プエルト・モリ宿屋南面码头找到男工匠バルカン对话，打败赏金首マユラー之后跟バルカン报告，找15t铁给5号仓库的バルカン，然后宿屋睡一晚再去跟他对话，雕像就做好了。不要用牵引的战车来装雕像，运回去给ラスティメイデン找甲板上的士兵对话。
报酬	经验值+500，+2000G，ハッピー教团友好度+25。
备注	-

任务名	世界を盗め
完成方法	ハッピー教团友好度黄色以上之后，到ラスティメイデン3楼找宝物库前的士兵对话接任务。到ツリシ峠右边的山洞得到情报，救下バイオキングダム的博士，乘小船到テッペンタウン东面的ジャングルジム干掉猩猩。接下来去ワラ瀑布右侧的山洞和农舍地下盗取所有物品，去シエルタ5号塔以及寇拉家里的仓库盗取所有物品，盗取ラスティメイデン3F仓库的所有物品，盗取プエルト・モリ地铁里破墙壁内仓库的所有物品，最后利用传送故障到达轨道空间站，打开1F的大门。
报酬	经验值+3000。
备注	-

任务名	干上がった船
完成方法	加入ハッピー教团之后，猎人事务所接任务。到B1F的洗车屋对话，然后到ワラ格纳库地下买重い水，然后卖给ラスティメイデン的洗车屋。
报酬	经验值+200，ハッピー教团友好度+25。
备注	一共需要10个重水，卖出价120G一个。

任务名	船底の穴
完成方法	ハッピー教团集会剧情发生后，找1楼电梯上方的教团成员对话。之后使用金属探知机寻找或者去打机械系的敌人获得10t的铁块（てつクズ）交给委托人。
报酬	+500G、ハッピーステッカー、ハッピー教团友好度+25、经验值+200。
备注	-

ドーム球場

任务名	シルフィードを探せ
完成方法	猎人事务所接任务，然后到球场外找男性对话，将大门左边开裂的墙壁打碎，徒步进去。在二楼窗口放下梯子，然后上屋顶给人20个布质的衣服（デニムのつなぎ等），进入球场内部，救下小狗，最后跟门外的人报告。
报酬	经验值+300，赤いマフラー。
备注	-

任务名	ナインを倒せ
完成方法	シルフィードを探せ完成后，猎人事务所接任务，打倒球场内所有的丧尸ゾンビ，然后跟球场外右边的男人报告。
报酬	+500G、ベースボールカード。
备注	-

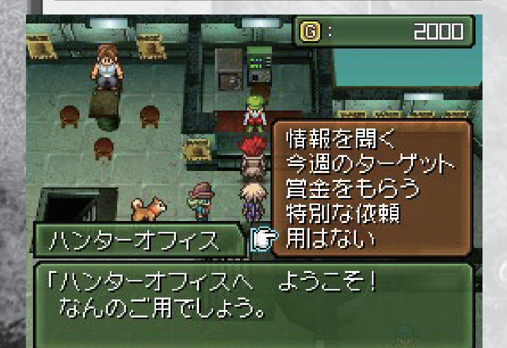
任务名	クラウドゴンを倒せ
完成方法	ナインを倒せ完成后，球场顶打开，跟球场内的人对话，到极乐谷收集变わった枯れ枝30个，会球场生火，引赏金首クラウドゴン进来开战。
报酬	经验值+3000。
备注	-

冷血砦

任务名	メリーアンのために
完成方法	赏金首ドミンゲス打倒后，将メリーアン带到ラスティメイデン2F左边。
报酬	+100G，レアメタル，煮えカカシ友好度+10。
备注	提升ハッピー教团等级的任务。

任务名	カカシの知らせ
完成方法	到达煮えカカシ的据点后获得任务，在主线任务トグラトノスを倒せ接手之后，进入某个城镇（随机）就会有人来通报賞金首アルメイダ的情报。到冷血砦的大圣堂挑战アルメイダ，然后向煮えカカシ总部报告。
报酬	经验值+2500，煮えカカシ友好度+45。
备注	-

任务名	ゼインの行方
完成方法	首次进入煮えカカシ的基地出来时跟门口的人对话能获得任务，到イービル不動産2F跟スベンソン对话，到シエルタ跟トレド对话，カカシの知らせ完成后去极乐谷西面的废墟调查遗体获得照片，最后回煮えカカシ基地报告。
报酬	经验值+5000，煮えカカシ友好度+45。
备注	-



ジャンプキャンプ

任务名	タコスをさがせ
完成方法	跟挡住楼梯的人对话，给他山盛りタコス1个。
报酬	经验值+1000。
备注	山盛りタコス可以在プエルト・モリ的人类道具屋买到。

ホホアナ

任务名	さらば、ウリ坊
完成方法	到达ホホアナ后猎人事务所接任务，在战车补给屋找到依赖人，到北面森林周边随机遇到イノシシ并打倒，回去报告。
报酬	经验值+1000，+5963G，ホホアナ友好度+10。
备注	5963日语读音跟“辛苦了”相近。

任务名	掘らせてあげる
完成方法	到达ホホアナ后猎人事务所接任务，在战车道具屋右边找到委托人，对话选叫ぶ→おなら→自分も掘る，然后用战车打穿石壁。
报酬	经验值+100，+100G，ホホアナ友好度+10。
备注	武器攻击力需400以上，完成后过一段时间再来找委托人可以获得ホホアナ鉱石。

任务名	最後のホームランボール
完成方法	到达ホホアナ后猎人事务所接任务，在ホホアナ最下层墓碑前找到老人对话，到ドゥーム球場屋顶找到こげたボール，回来报告。
报酬	经验值+2001，ホホアナ友好度+10。
备注	-

任务名	母さんも気をつけて
完成方法	体に気をつけて完成之后，到ホホアナB2F左侧洞穴找ドランク接任务，回到プエルト・モリ找他的母亲。
报酬	经验值+2500。
备注	随着选择的不同，这个故事会有不同的结果发生。

プエルト・モリ

任务名	ヘンテコリンな買い物
完成方法	跟入口附近的女性对话，然后去猎人事务所接任务，再返回入口跟女性对话，到崖っぷち海岸跟大棚里的男性对话购买大きなペットボトル，回去报告。
报酬	レアメタル、あたりメタル。
备注	-

任务名	体に気をつけて
完成方法	跟ホホアナ的ドランク喝酒后去プエルト·モリ右上集装箱里找他的母亲，获得汗じみたお守り，返回ホホアナ交给ドランク。
报酬	经验值+2000.
备注	-

任务名	赤い亀
完成方法	在右上某个集装箱里找到レッド接任务，到背面被冷血党占领的小店宝箱里获得ニトログリセリン，回去给集装箱里一个卧病在地上的人，最后回去报告。
报酬	经验值+2000，赤亀好感度+10。
备注	跟サメクマ战斗时如果主角变身，战后可以进入柜台开宝箱。

任务名	悪人のものはオレのもの
完成方法	赤い亀完成后再跟レッド对话，来到东南面黑色集装箱，跟里面的男人接任务，然后卖装备或道具给外面的男人，最后跟里面的男人报告。
报酬	经验值+2000，赤亀好感度+10。
备注	基本任何装备道具都可以，每卖一种物品好感度+1。

任务名	拷問部屋からの脱出
完成方法	黑衣人米古走后，调查牢房发光点，在拷问时选择吐く，最终逃出地牢，上到地面。
报酬	经验值+3000。
备注	主线任务。

崖っぷち海岸

任务名	男の草むしり
完成方法	跟寇拉对话获得任务，出门把左边田里的杂草都拔了回去报告。
报酬	经验值+500。
备注	-

任务名	男の水くみ
完成方法	男の草むしり完成后跟寇拉对话获得任务，先去跟小霞对话，调查没装水的水桶，去屋外的水塘打水，完了之后屋里还有一个水桶，都打完后跟小霞对话然后向寇拉报告。
报酬	经验值+750。
备注	-

任务名	男のドラム缶運び
完成方法	男の水くみ完成后跟寇拉对话获得任务，把左边的红桶推到右边去，到了适当的位置会有提示。之后回去报告。
报酬	经验值+1500。
备注	-

任务名	男の日曜工事
完成方法	男のドラム缶運び完成后获得任务，先按照地面的标记挖去石头，全部挖好后跟寇拉对话，然后去推动红桶到寇拉身边再对话，连续三次。
报酬	经验值+3000。
备注	-

任务名	仕立てのいい服
完成方法	男の日曜工事完成后第二天跟寇拉对话选择“何か手つだわなくていいのか？”接任务。回シエルタ到B6F，シエルタ的友好度30以上时可以直接从正门进入，不然会被抓起来关进牢房，同伴都会离开。也可以从右边花1000G坐船进入。坐电梯来到B6F，通过第一扇门后到左边换一身厨师衣服，进入豪宅后在2楼左边房间的衣柜里找到衣服，回去报告。
报酬	经验值+10000，寇拉的吻1个。
备注	-

任务名	グラトノスを倒せ！
完成方法	基本就是主线任务了，从跟奥兹马约定开始，一直到最后击败最终BOSS。
报酬	经验值+50000。
备注	主线任务。

イービル不動産

任务名	イービルをいいビルに
完成方法	2F的机器人镇压之后，跟1F的マット接任务，不断在1F遇敌，出现提示后回去报告。
报酬	经验值+1000，メカの团好感度+10。
备注	-

任务名	エリカのお願い
完成方法	2F的机器人镇压之后，跟2F的エリカ接任务，到B2F自动贩卖机购入ゲンキデルZ，回去给エリカ。
报酬	经验值+100，メカの团好感度+10。
备注	-

任务名	みがくぜ！太陽電池
完成方法	2F的机器人镇压之后，跟2F的コグ接任务，用得到的みがき布擦顶楼所有脏的太阳能电池板，然后打开发电装置，回去报告。
报酬	经验值+100，200G，メカの团好感度+10。
备注	-

任务名	地下工場の秘密
完成方法	みがくぜ！太陽電池完成后再找コグ接任务，调查B3F的电脑，到B4F药品制造机上制造一粒VM-X，带着回去报告。
报酬	经验值+100，500G，メカの团好感度+10。
备注	-

任务名	がらくたを売ってきて
完成方法	イービルをいいビルに完成后到猎人事务所接任务，到1F找マット对话，将入口处的10箱がらくた送到サイドウェイ西北的营地去卖了，回去报告。
报酬	经验值+1000，250G，＄チューブ，メカの团好感度+5。
备注	-

任务名	改造屋をさがして
完成方法	がらくたを売ってきて完成后到猎人事务所接任务，跟1F的マット对话，然后去以下三个地方挖角人才：プエルト・モリ地下停车场エンジン改造屋；テッペンタウン4Fパーツ改造屋；ソンブレロ·ビルシャシー改造屋，都带到イービル不動産之后回去报告。
报酬	经验值+2000，8000G，改良リムファイア，メカの团好感度+15。
备注	-

任务名	変わった木がほしいの
完成方法	改造屋をさがして完成后到猎人事务所接任务，跟2F的エリカ对话，然后去极乐谷收集20个変わった枯れ枝给エリカ，然后再去收集40个，回去报告。
报酬	经验值+2500，400G，手編みのマフラー。
备注	-

任务名	アーチストをさがして
完成方法	改造屋をさがして完成后到猎人事务所接任务，跟1F的マット对话，然后去ラスティメイデン找沙滩上装死的女工匠对话，带到イービル不動産，然后去报告。
报酬	经验值+3000，10000G，メカの团好感度+5。
备注	完成后イービル不動産的炮弹屋开张。

任务名	キラキラのクルマに乗ってきて
完成方法	改造屋をさがして完成后到猎人事务所接任务，找2Fエリカ对话，找到エルルース地下传说的ペイント屋，把プラチナスプレー交给那里的老人，然后将涂装成プラチナペイント的战车给エリカ看。
报酬	经验值+20000，メカの团好感度+5。
备注	-



サイドウェイ

任务名	レッド・スワン
完成方法	到达テッペンタウン之后在猎人事务所接任务，然后来サイドウェイ红色小车里见少年委托人，到サイドウェイ北面寻找并消灭赤いスナザメ，回去报告。
报酬	经验值+2000。
备注	报告时选择なんかよこせ→なんかあるだろ能获得道具。

任务名	高速のレクイエム
完成方法	サイドウェイ右上找一个无名的男人接任务，打倒賞金首スピードキング回来报告，然后去プエルト·モリ的格纳库。
报酬	-
备注	最后可获得9号摩托车。

テッペンタウン

任务名	すごしやすい部屋
完成方法	猎人事务所接任务，5F打倒カジキート，然后在宿屋松の部屋睡一晚。
报酬	经验值+100，+5000G。
备注	-

任务名	ホートー息子を探せ
完成方法	2F的老人对话接任务，在サイドウェイ右上角找到ホートー息子对话，然后回去报告。
报酬	经验值+1000。
备注	完成后人类武器屋开张。

任务名	亡霊ギャンブラー
完成方法	猎人事务所接任务，在2F酒店花1000G请大家喝酒，然后跟ロドリゴ对话，在沙漠最西北废墟的赌博机上一次性赢得1000G以上，击败亡灵获得77777G，返回报告。
报酬	经验值+7777，+40000G。
备注	在跟委托人对话选择9割可拿到90%的钱，报告时骗他说只有777G的话还可以多拿钱。

マスドラ研

任务名	鳥
完成方法	找女教授对话接任务，消灭附近的極楽ボンバー10只，然后回去报告。
报酬	经验值+5000。
备注	主线任务。

トレーダーキャンプ

任务名	せめて安らかな眠りを
完成方法	ホホアナ到达后猎人事务所接任务，在北森林北面的营地找到依赖人，给他20个カトール。
报酬	经验值+1000，+1100G。
备注	シエルタ右侧的小孩处可以买到カトール。



任务名	夜露に消えた婚約者
完成方法	到达サイドウェイ后在猎人事务所接任务，到ジャンプキャンプ西南的沼地营地找キャロル，将信交给シエルタ西南斜拉桥下洞窟内的ラッカマン。
报酬	经验值+1000，宝石の髪飾り。
备注	-

任务名	幸せの青いワニ
完成方法	寇拉护卫剧情以后，猎人事务所接任务，到ビーカップ西南的野营地见委托人，到极乐谷打幸せの青いワニ，获得青いワニの尻尾之后回去报告。
报酬	经验值+1000。
备注	可以在沼地商人手上花1000G买到尻尾。

ドールハウス

任务名	オレはご主人様だ
完成方法	极乐谷西北部的熊屋门口对话接任务，到ドールハウス找博士对话，在东大陆悪党ミュージアム东北的熊屋找到Xチューブ，ワナナバニ研究所的传送器附近找到ハートチューブ，回去给博士，组成量子ドール，然后拿着去最初的熊屋开门。
报酬	经验值+10000，12号战车。
备注	-

ワナナバニ研究所

任务名	キーマンをさがせ
完成方法	跟B2F的研究院对话接任务，依次和1号温室和2号温室的研究院对话，返回1号温室，打破左下的木墙进入西南的4号温室，跟里面的研究院对话，然后上屋顶跟研究院对话，调查连接1、2号温室通路中段出口右侧的下水道，找到キーマン，拿到研究所のカギ打开B2F控制中心的门。
报酬	经验值+2000，スーパーレアメタル。
备注	-

ミュートの森

任务名	ミュートのねがい
完成方法	跟ミュート对话接任务，打倒1F消灭绿色怪物，回去报告。
报酬	经验值+2000，ミュート好感度+40。
备注	-

隠れ家

任务名	スナザメ狩り
完成方法	主线剧情必须完成的任务，去西大陆北面杀鲨鱼，直到获得双子の蓮。
报酬	经验值+5000。
备注	-

エルルース

任务名	あなたなしではいられない
完成方法	エルルース解放之后到猎人事务所接任务，再跟エルルース猎人事务所的男性猎人对话，再跟地下的存档点的存档姐姐对话，回到エルルース猎人事务所跟存档姐姐对话，来到インテリアショップ跟存档妹妹对话，最后回去找男性猎人报告。
报酬	经验值+500，+1000G。
备注	-

任务名	痛みを止めて
完成方法	エルルース解放之后到猎人事务所接任务，到料理屋B1F跟女性护士对话，给她30个オイホロカプセル。
报酬	经验值+500，絶命注射器。
备注	ソンブレロ・ビル地下街可以买到オイホロカプセル。

密码宝箱

场所	具体位置	密码	道具
シエルタ	宿屋帐篷	97	BSコントローラー
ドゥーム球場	球场内左边	35194	なんでもBOX
ヌッカの酒場	入口左边	4186484	ラブリー砲
バイオキングダム	入口右边	19930305	デリック砲
バイオキングダム	2楼外侧	19950929	プラチナステッカー
プエルト・モリ	改造屋地下	19910504	殿堂プラチナ砲
マスドラ研	入口左边	9372676	電撃砲
マスドラ研東のドールハウス	入口左边	53861	ファイアボール
ラスティメイデン	B1F自动左贩卖机	21224444	アマガミステッカー
ラスティメイデン	B1F自动右贩卖机	22722233	キミキスステッカー
ラスティメイデン	2F	758219	洗車モップ
悪党ミュージアム	停车场右上	4949794	夢の塊

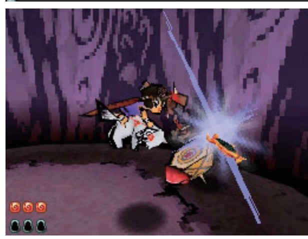
New Releases

掌机新作发售表



平射炮： 刚刚玩到了猫村和皇牌空战，PSP真给力啊！大作频出，要PSP2干什么……纵观下个月的游戏，很多游戏等着寡人我来临幸。也许你已经发现了，这期的发售表进行了小调整，只有两个小编写关注。剩下的地方放一些游戏画面来看。我关注的近期NDS游戏有口袋妖怪、大神传、王国之心、天空机器人。PSP游戏有蓝玫瑰、龙如新章核石之王、梦幻俱乐部、噬神者。可见都是重头游戏。近期有自己期待的游戏就要推出，心里真是美啊。不管实际好不好玩，期待游戏是作为玩家的一大乐事。下个月TGS召开后，肯定又有新游戏公布。爽。







听猴子说大神的一代很恶搞，外星人都有。NDS版应该不错吧。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

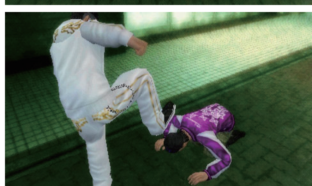
日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年7月		
22日	电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线	電車でＧＯ！特別編～復活！昭和の山手線～	Taito	SIM
22日	妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	ＴＶアニメ フェアリーテイル 激闘！魔導士決戦	Hudson	AVG
29日	重装机兵3	メタルマックス３	Kadokawa Games	RPG
		2010年8月		
3日	战斗国际象棋	Battle vs. Chess	TopWare	TAB
5日	宝石宠物 来魔法房间一起玩游戏	ジュエルペット～魔法のお部屋でいっしょにあそぼう！～	MTO	AVG
5日	海豹宝宝3 好多小可爱	まめゴマ3～かわいいがいっぱい～	COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT	SIM
5日	战斗之魂DS	バトルスピリッツデジタルスターター	NBGI	TCG
5日	超恐怖故事DS 青之章	「超」怖い話ＤＳ 青の章	Alchemist	AVG
5日	漫画家故事	まんが家物語	COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT	AVG
10日	墨西哥摔跤AAA	Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring	KONAMI	FTG
17日	英雄的黎明	Dawn of Heroes	Majesco	RPG
31日	摇滚青春2	Camp Rock: The Final Jam	Disney Interactive	ACT
31日	小熊宝宝	Little Bears	Zoo Games	SIM
		2010年9月		
2日	忍者乱太郎学年对抗战益智！之段	忍たま乱太郎学年対抗戦パズル！の段	Russell	ETC
6日	照片世界DSi	Photo World DSi	Interworks Unlimited	PUZ
7日	101合1运动游戏超级混合	101-in-1 Sports Megamix	Atlus	SPG
7日	蝙蝠侠 双人夹击	Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Warner Bros.	ACT
7日	蜘蛛侠 破碎维度	Spider-Man Shattered Dimensions	Activision	ACT
9日	海贼王 Gigant Battle	ワンピースギガントバトル！	NBGI	ACT
14日	地牢入侵	Dungeon Raiders	Focus Home Interactive	AVG
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
15日	豪斯医生	House M.D.	Legacy Interactive	ACT
18日	口袋妖怪 黑/白	ポケットモンスター ブラック/ホワイト	Pokemon	RPG
30日	侦探神宫寺三郎DS 赤之蝶	探偵 神宮寺三郎ＤＳ 赤い蝶	ARC SYSTEM WORKS	AVG
30日	大神传 小太阳	大神伝～小さき太陽～	CAPCOM	AAVG
30日	强袭魔女DS2	ストライクウィッチーズ２ いやす・なおす・ぷにぷにする	角川書店	AVG
未定	银河铁道999DS	銀河鉄道９９９ＤＳ	CULTURE BRAIN	AVG
		2010年10月		
5日	女巫和吸血鬼	Witches & Vampires	Crave	PUZ
5日	纸牌超载 Plus	Solitaire Overload Plus	Telegames	PUZ
7日	王国之心 重制：编码	Kingdom Hearts Re:coded	Square Enix	ARPG
7日	天下第一战国情人	天下一 戦国LOVERS DS	Rocket Company	AVG
14日	东京黄昏破坏者 禁断之生贽帝都地狱变	東京トワイライトバスターズ 禁断の生贄帝都地獄変	STARFISH	AVG
26日	手艺妈妈	Crafting Mama	Majesco Games	PUZ
26日	诺亚方舟	Noah's Ark	SouthPeak Games	ACT
26日	星球大战 原力释放2	Star Wars The Force Unleashed II	LucasArts	ACT
26日	模拟人生3	The Sims 3	Electronic Arts	SLG
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG
29日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG

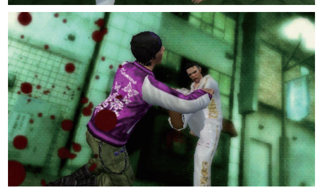
PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年8月		
5日	暴风情人	ＳＴＯＲＭ ＬＯＶＥＲ	D3P	AVG
5日	尸体派对	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG
5日	简单2000系列1 THE麻将	SIMPLE2000ｼﾘｰｽﾞ Portable!!Vol.1 THE麻雀	D3P	TAB
5日	简单2000系列2 THE将棋	SIMPLE2000ｼﾘｰｽﾞ Portable!!Vol.2 THE将棋	D3P	TAB
5日	简单2000系列3 THE头脑动作游戏 Dead Head Fred	SIMPLE2000ｼﾘｰｽﾞ Portable!!Vol.3 THEホントにアタマを使う アクション～デッドヘッドフレッド～	D3P	ACT
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	ARPG
10日	顶级职业摔跤	Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring	KONAMI	FTG
11日	麦登橄榄球11	Madden NFL 11	EA	SPG
12日	家族计划	家族計画	Cyber Front	AVG
12日	美少女麻将4	アイドル雀士スーチーパイIVぽ～たぶる	Cyber Front	TAB
19日	真·翡翠水滴 绯色的碎片2携带版	真・翡翠の雫 緋色の欠片２ ポータブル	Idea Factory	AVG
26日	二世之约	二世の契り	Idea Factory	AVG
26日	薄樱鬼随想录携带版	薄桜鬼 随想録 ポータブル	Idea Factory	AVG
26日	怪物猎人日记暖洋洋的艾鲁村	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	CAPCOM	AVG
26日	美国职棒大联盟 2K10	MLB 2K10	Take-Two	SPG
26日	狂热柏青哥P CR铁拳传	パチンカーマニアＰ ＣＲ鉄拳伝タフ	BUSSAN	PUZ
26日	皇牌空战 联合袭击	Ace Combat Joint Assault	NBGI	STG
26日	地狱犬计划	プロジェクトケルベロス	MILESTONE	FTG
		2010年9月		
2日	白色呼吸	ホワイトブレス～パーフェクトエディション～	GN Software	AVG
9日	闪光十字军Go Go!	ティンクル☆くるせいだーすＧｏＧｏ！	AMW	AVG
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
16日	诡计和逻辑 第二季	ＴＲＩＣＫ×ＬＯＧＩＣ Season2	SCEI	AVG
16日	蓝玫瑰 妖精和青瞳的战士们	BLUE ROSES～妖精と青い瞳の戦士たち～	日本一	SRPG
22日	龙如新章	クロヒョウ龍が如く新章	SEGA	AAVG
22日	马场大亨7 2010	ウイニングポスト７ ２０１０	ＴＥＣＭＯ ＫＯＥＩ GAMES	SLG
22日	无头骑士异闻录３ｗａｙ standoff	デュラララ!! 3way standoff	AMW	AVG
28日	FIFA足球11	FIFA Soccer 11	EA	SPG
30日	绯色的欠片 新玉依姬传承携带版	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 ポータブル	Idea Factory	AVG
30日	祝福的钟声	祝福のカンパネラPortable	角川書店	AVG
30日	龙珠 组对战	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT
30日	星座彼式 夏季篇 携带版	Starry☆Sky～in Summer～ ポータブル	honeybee	AVG
未定	恋爱番长 爱情就是力量！	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女！Love is Power!!	IDEA FACTORY	AVG
未定	战国绘札游戏 不如归 大乱	戦国絵札遊戯 不如帰 大乱	Irem	SLG
未定	剑与魔法与学园3	剣と魔法と学園モノ。３	Acquire	AVG
未定	维他命X 进化 Plus	Vitamin X Evolution Plus	D3P	AVG
未定	人鱼之恋	Ｌ＠ｖｅ ｏｎｃｅ	Maid Meets Cat	AVG
		2010年10月		
1日	爱宝贝	EyePet	SCE	ETC
5日	NBA篮球 2K11	NBA 2K11	2K Sports	SPG
14日	秋之回忆	Memories Off 6: Next Relation	5pb	AVG
14日	核石之王	Lord of Arcana	Square Enix	ARPG
28日	梦幻俱乐部 携带版	Dream Club Portable	D3P	AVG
28日	噬神者 爆发	God Eater Burst	NBGI	ACT
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた～陵桜学園桜藤祭～Portable	角川書店	AVG
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG
未定	金属战斗陀螺携带版 超绝转生	メタルファイトベイブレードポータブル 超絶転生！ バルカンホルセウス	TAKARATOMY	ACT









PSP版如龙新章终于公布了实际游戏画面。效果不错，PSP机能已经发挥到极限了吧。

硬核： NDS9月和10月都有大作出没——《口袋妖怪》《王国之心》《大神传》系列的续作，不过我感兴趣的是《手艺妈妈》，想不到这个妈妈系列在欧美能如此的流行。这一次貌似可以做针线活、搞插花、做鸟笼等等。还有列表最下面的《摇滚乐队3》，不需要外设，可以当普通的按键音乐游戏试试。PSP有《龙如新章》《核石之王》《噬神者 爆发》，都说凭SE的风格和能力，《核石之王》只能是个QTE游戏了。真想看看这游戏的动作成分到底能有多少，之前的试玩版没有下，干脆直接正式版的了。估计编辑部是找不到人联机，看看就得了。

PG也有杂志卖了…









邮购说明

第一期（1、2月合刊）还有少量库存，单价为12.8元。2010年3月号、4月号、5月号、7月号、8月号，单价为9.8元。如果通过邮局汇款，务必标注购买哪期，按照月份（几月号）标注即可，单本另加邮费5元，三本以上免邮费。建议淘宝购买，最为方便快捷，购买后立即快递发售，邮寄速度快且安全。

淘宝店地址：
http://zhangjimi.taobao.com
邮局汇款地址：
北京市100096-025信箱，邮编100096
杨娟（收）

买杂志送赠品：凡一次购买三本以上者，均可获得赠品一个，在右页标注“赠送品”的物品中随意选择。另外，标注“赠送品”的物品均可零售。



本刊仅随光盘附送
不单独销售

ISBN 978-7-88033-531-6
9 787880 335316